WEEKLY

ファミコン通信

ドラクエI・II発売日決定のニュース！

平成5年10月29日発行（毎週1回金曜日発行）第8巻 通巻254号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

1993
10*29
290yen



FF新聞
ロマンシング サ・ガ2
読まずに死ねない、7大最新情報を初公開！

イチバンノリの大特集
真・女神転生II
戦闘システムの詳細をついにキャッチ

徹底攻略
龍虎の拳

特集2
RPGのクリエーターたち
第一線のゲームデザイナーたちにとって、RPGとは⁉

特集1
新世代ビジュアル大分析
テレビゲームのグラフィックがただいま大進化中だぞ！

緊急速報スクープ3連発‼
ロックマンX
フラッシュバック
ナイトトラップ



KONAMI
キュートなアクションで
行きま〜す。
ツインビーからトリプルニュース
ニュースその1 ツインビー・オリジナルアニメビデオプレゼント
詳しくは商品に入っている応募用紙をご覧ください。
ニュースその2 ツインビーがラジオドラマに登場!
題して「ツインビーパラダイス」。文化放送(1134KHz)日曜深夜0:00からドラマとトークで番組を構成。パーソナリティはマドカちゃんの声でおなじみの國府田マリ子さん。
ニュースその3 ツインビードラマ CD化決定
'94年1月、コナミレーベルより「ツインビーパラダイスVOL.1」発売。以後VOL.2〜VOL.6まで毎月発売予定。
ニュースおまけ ウインビーアイドル化計画、本格的に活動開始
'94年1月発売予定
定価¥9,000(税別)


ツインビー、一新。歩く、走る、泳ぐ、空を飛ぶ。
ためジャンプ、ためパンチ、豊富なアイテムなど
とってもキュートなアクション・パターンで、
思わず目からウロコ。
しかも。
ステージクリア、タイム・トライアル、2Pバトルと
遊び方が盛りだくさん。
そして。
マルチ・エンディングを採用。
スペシャル・エンディング なんてのも
あるハズだから期待しよう。
で。
1994年はツインビーの
アクションゲームで始まるのだび〜。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
ツインビー®
レインボーベルアドベンチャー
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.


スーパーファミコン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンに登場
1994年1月新発売！
10万馬力のアクションゲームだっ！
スーパーファミコン用ソフト 10M
鉄腕アトム
予価 9,000円(税抜) ©手塚プロダクション ©ZAMUSE 1994
ATOM
あの鉄腕アトムの魅力＆追力たっぷりのアクションゲームがスーパーファミコンで登場！元気いっぱいに画面狭しと大活躍。お茶の水博士をはじめ、お馴染みのキャラクターたちも総出演だ。お化け屋敷や海中などの多彩なステージが楽しめ、スピード感あふれる展開はキミを夢中にするよ。アトムになりきっていろいろな攻撃バリエーションで敵を倒せ。オリジナルのストーリーが楽しめるのも大きな魅力だね。
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●表示価格は税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。
バンプレストのゲームのことならなんでもきけちゃうヨ！
バンプレストグループ テレホンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祭日を除く)
株式会社 ザムス ZAMUSE
※ザムスは、バンプレストグループの一社です。



スーパーファミコン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ボードゲームSFCソフト
だってだんぜん、RPG
6人でプレイできるゲーム
オレ、楽しい
みんなで遊べるボードゲームだよ！
けけけ、ワナかけまくり！
TSU RU N!
※画面は開発中のものです。
スーパーファミコン用ゲームソフト
Fortune Quest
ダイスをころがせ
フォーチュン・クエスト
発売日未定
フォーチュン・クエストがスーファミになった。ふふふ、待望だったでしょ。わたしもそうです。しかもRPG！いーや、フォーチュンだ。ただのRPGのはずがないって？うーむ、鋭い。そう、RPGはRPGでも、「6人でプレイできるゲーム」のことなのだ。要するにボードタイプね。まず、オーシがクエストを発表。それぞれ、クレイやトラップなど、好きなキャラになってダイスを振る。途中、罠のかけ合い、宝の奪い合いもすさまじく。一番最初に目的地に宝を持って行けた人の勝ち！もちろん、クエストはまだまだ続くからね。次で勝てば逆転もありってこと。ヒポちゃんやシロちゃんも出てくるよ。ダンジョンやホーキンス山もあって、おなじみのボスキャラも続々登場。さてさて、いかなる道中になりますことやら。お楽しみにー！
（深沢美潮）
予価¥9,800（税別）●容量8M
SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンプレストグループのゲームのことならなんでも答えちゃうぞ
バンプレストグループテレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付·10:00〜16:00 月〜金（土·日·祝祭日を除く）
©深沢美潮（Wiz）／迎夏生／角川書店
©ZAMUSE
RPG®は㈱バンダイの登録商標です。
株式会社 ザムス ZAMUSE
※ザムスはバンプレストグループの一社です。


スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
君に帝国の歴史をまかせよう。
決められたストーリーを追うのではなく、
自由に冒険のゆくえを決める…
あのフリーシナリオがいっそう緻密に、
しかも壮大になった！
プレイヤーの数だけ歴史が生まれるマルチヒストリー。
どこへ行くのか、何をするのか、
そして「次の帝位を誰にゆずる」か？
何世代にもわたる帝国の歴史は、
すべて君の判断にまかされる！
予価9,900円（税別）
12月発売予定
Romancing SaGa 2
ロマンシング サ・ガ
TM
©スクウェア
イラストレーション/小林智美
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1993 10·29

COVER DESIGN/YASUYUKI YAMADA
ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の登録商標です。
発行所　株式会社アスキー　〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル ☎03·5351·8111(代表)

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



ニューシングル『哀しみにさらわれて』は10月21日にリリース。ちなみに、この曲は現在放映中の映画『乳房』でも流れるぞ。

モデル/新島弥生
撮影/鍛代修
スタイリスト/片爪千香子
ヘア&メイク/八谷まり子
衣装協力/ルイスキャロル
☎03·3470·1386

GAME INDEX



EVENT

話題の中心はやっぱり3DO！

10月5～9日、千葉県の幕張メッセで、エレクトロニクスショー'93が行なわれたのだ。このイベントは、毎年開かれている、日本最大のエレクトロニクス製品の展示会。今年も数々の電化製品や、電子部品に混じって、多くのゲーム関連の商品が展示されていたぞ！

まず、圧倒的に目立っていたのは、松下電器のブース。ここにはアメリカで今月中旬に発売される、3DO規格のCD-ROMプレーヤー"REAL"が参考出展されていたのだ。ブースでは、大きなマルチスクリーンに3DO対応ソフトの映像を映し、REALについての説明を行なっていた。でも、実際に展示されていたマシンは、1台きり！ソフトも、デモ用のビデオ映像を上映しただけだったのだ……。

パイオニアはレーザーアクティブを大々的に展示していたぞ。大型スクリーンを使った商品紹介や、最新ソフトの数々の展示を行なっていたのだ。ソフトのなかには先日このページでも取り上げた、『3Dミュージアム』などもあったぞ。

CD-Iはフィリップス、ソニーなど各メーカーごとに展示されていたけど、それらをいっぺんにまとめて、CD-Iコンソーシアム(CD-Iを普及させようという団体)のブースでも展示されていたのだ。メーカーごとの特色が出ていたぞ。

このところ目立つ、家電メーカーのゲーム業界参入。今年はゲームを含めた、マルチメディア機器の展示に注目が集まっていた。✱



⬆ガラスケースに収められた"REAL"。どうせなら実際にプレーしてみたかった。



⬆ビクターのブースに展示されていた、ワイドビジョンに接続したワンダーメガ。これからはゲームもワイドビジョン？



⬅日立はハイビジョンテレビ利用の実例で、『HI-TENボンバーマン』を展示。



⬆以前このページでも紹介した、バーチャルビジョンだ。もちろん、国内ではこれが初公開。日本では12月に発売される。



⬆サンヨーが展示していた立体テレビには長蛇の列ができていた。これは眼鏡なしでも立体に見えるというテレビなのだ。



⬅ホシデンが参考出展していたFM式ワイヤレスパッド。



⬆バーチャルビジョンにも長い順番待ちができていたぞ。おもしろそうだもんね。

3DO





⬅⬆松下電器のブースにはこんなに人だかりができていた。でも実際に、手に取ってプレーできなかったので、みんなちょっと、肩透かしされた印象を受けたのだ……。

レーザーアクティブ





⬅⬆元気一杯にデモンストレーションを行なっていたのがパイオニアのレーザーアクティブ。ハデな衣裳のステージ上のふたりだ。

CD-I





⬅⬆CD-Iコンソーシアムに展示されていたCD-Iプレーヤーの数々。各社それぞれが、特徴を持ったCD-Iプレーヤーを発売してるってことが、ひと目でわかったのだ。

COMPANY

京都Ｊリーグチーム誕生のために任天堂が支援することになったぞ

任天堂がＪリーグ新チーム発足に協力することになったぞ。

新チームの母体となるのは、現在ジャパンフットボールリーグⅠ部(JⅠ)に所属する教育研究社FC京都パープルサンガ(通称、京都サンガ)。'95年のＪリーグ入りを目指し、11月に球団運営会社を設立予定。この新会社に地元京都の大手企業である任天堂や京セラなどが出資する意向をしめしているのだ。

京都サンガは京都師範のOBチームとして'22年に発足、日本でもっとも古い歴史のあるサッカーチーム。チーム名のサンガとはサンスクリット語(仏教語)で"仲間たち、群れ"という意味。京都には寺院が多くあることにちなみ付けられたものなのだ。新チームも、もちろんホームタウンを京都市に置き、西京極競技場を改修してホームグラウンドにする予定。じつは京都ではJリーグ誕生当初から"京都にもJリーグチームを"という市民運動が行なわれ、19万人もの署名が集められていたところ。京都サンガがＪリーグ入りすることができれば、まさに市民待望のプロチーム誕生ということになるのだ。

カプコンもヤンマーを母体にしたチームで、'95年のＪリーグ入りを目指しているのは、以前このページでお伝えしたよね。両チームともＪリーグ入りすることができれば'95年春には任天堂（京都サンガ）VS.カプコン(ヤンマー)のキックオフが見られるぞ！ ＊



⬆前名は紫光クラブ。府民に愛されるチームを目指し、今季から京都パープルサンガに。



Purple SANGA KYOTO

⬆カプコンもヤンマー、日本ハムなどと共同で'95年のＪリーグを目指してヤンマーを母体とした大阪に本拠地を置く新チームを設立。チーム名は現在募集中とか……。

➡バンダイはASフリューゲルス、セガはJEFユナイテッドのスポンサーになっている。ゲームメーカーとＪリーグの結び付きはますます深いものになっていきそうだ。



TOPICS

ナムコがにっかつ再建

以前、このページでも取り上げた、ナムコが映画会社にっかつの再建に乗り出すって話が、とうとう正式に決定したぞ。9月30日に、東京地裁が行なった更生手続きの際に、ナムコの中村雅哉社長が管財人に任命されたのだ。

にっかつは今年7月に、約500億円の負債を抱えて、会社更生法の適用を申請して事実上の倒産をした。しかし、さまざまな映像資産や、映像制作技術を持っているだけに、どんな会社が再建に乗り出すか注目を浴びていたよね。そして、ナムコも倒産直後から再建に乗り出すのでは、と噂されたのだ。

もちろん、ナムコもそのにっかつの資産を見込んで、再建に乗り出したというわけだ。ナムコでは、これからのマルチメディア時代に向けた、にっかつとの協力体制を作っていきたいとしている。

3DO参入も正式決定しているナムコ。にっかつの持つ映像制作技術が、ナムコのソフト作りに活かされる日も、遠い日ではない!! ＊

ACCESSORY

ゆったりと多人数プレーできるワイヤレスマルチパッドだぞ!

ファミコンスペースワールド'93に出展されて注目を集めたヨネザワのスーパーファミコン用ワイヤレスコントローラー"ワイヤレスマルチショット"。発売日と価格が決まったので、さっそくお知らせしちゃうぞ。まず発売日は12月22日、お値段のほうはワイヤレスマルチパッドひとつと、受信ユニットひとつがセットになって5800円。ワイヤレスマルチパッドのみの単体が3280円だ。





このワイヤレスマルチショットはマルチプレイヤー5対応で、最大5人までがワイヤレスで同時プレーすることができるのだ。多人数プレーでは、どうしても気になるケーブルのわずらわしさを感じずにすむっていうのは、なかなかにスグレモノだよね。もちろん、ちゃんとターボ、オート、プログラムの3つの連射機能も備えているぞ。対戦格闘ゲームばかりじゃなく、パズルゲーム、ボードゲームで大活躍しそうだよね。＊

TOPICS

『ジグザグキャット』の発表会にダチョウ倶楽部が登場したぞ!

デンズが、来年の2月に発売を予定しているスーパーファミコン用ソフト『ジグザグキャット』の制作発表会に、あのダチョウ倶楽部が駆けつけたのだ! 会場に登場するなり、"聞いてないよ〜"や"つかみはオッケー"などのギャグを飛ばして会場をわかしていたぞ。

でも、なぜダチョウ倶楽部がゲームの発表会に現われたのかな。じつは、『ジグザグキャット』はダチョウ倶楽部がプロデュースしたゲームで、ゲーム中には、ダチョウ倶楽部自ら主人公を支えるサブキャラクターとして登場。サンプリングされた音声でギャグまで飛ばしているのだ。

それはそうと、デンズというメーカーについて知らない人も多いんじゃないかな? それもそのはず、デンズは、今年の1月に設立されたばかりのアイ・ティー・シーという会社がゲームソフトを発売するときのブランド名。『ジグザグキャット』は、その参入第1弾ソフトなのだ。ダチョウ倶楽部のおかげで宣伝効果はバッチリだし、これからが楽しみ、ってとこだね。

現在、有名なキャラクターが登場するスーパーファミコンのゲームはたくさんあるけど、それらに登場するのは、アニメのキャラクターがほとんど。でも、『ジグザグキャット』以降、タレントが活躍するゲームが流行るかも!? ＊



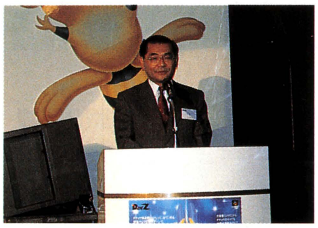
➡とにかく陽気で楽しいダチョウ倶楽部のメンバー。3人の中央にいるのは『ジグザグキャット』のサブキャラクター。現在、名前を募集中だ。



⬆ゲームのキャラクターになったダチョウ倶楽部。このゲームのくわしいゲーム内容は新着ゲーム通信のページを見てね。



⬆3人ともテレビゲームが大好きで、その腕前もなかなかだとか。ゲームプロデューサーとしての腕前はいかがなものかな。



⬆デンズの泉社長は『ジグザグキャット』を、多くの人に楽しんでもらえるゲームにしたい、と語っていたのだ。

EVENT

SEGAアミューズメントフェア開催 会場には、ソニックの高橋氏の姿も

10月1〜3日、東京の秋葉原にあるラオックス・ザ・コンピューターゲーム館の6階イベントフロアで、SEGAアミューズメントフェアが開催されたのだ。会場では、ソニックの高橋氏じきじきの『シャイニング・フォースⅡ』の紹介があったほか、入場者全員に景品が当たる抽選会も行なわれたぞ。また、アーケードで人気の『バーチャレーシング』や発売まえの新作ソフト(『ソニック・スピンボール』、『バーチャレーシング』ほか)の体験コーナーも設置されていたぞ。

有名人に会えて、景品がもらえて、新作ゲームまで楽しめるなんて、いろんなお店でぜひ開催してほしいイベントだよね。 ＊



⬆会場には、多くの『シャイニング・フォース』シリーズのファンが来場。盛りだくさんのイベントを楽しんでいたぞ。



⬆左からふたりめが高橋氏。発売日に、そのソフトの制作者に会えるなんて、会場に来た人はいい想い出になったみたい。

EVENT

東京都制施行50周年記念事業 寺小屋電脳塾が開かれたのだ

10月1日〜15日、東京都庁の交流展示ホールで、"寺小屋電脳塾"というイベントが開かれたのだ。これは、東京の自治と地方分権についての知識を学んでもらおうという目的で開かれたイベントだ。

内容は、会場に30台以上のFM TOWNS MARTYを並べて、来場者に特別製のクイズゲームをやってもらうというものだ。そのゲームとは、東京の自治や、地方行政などを問題にしたクイズゲーム、『挑戦!天下無敵の東京っ子』だ。これはパソコンソフトメーカーとして有名な、電脳商会が制作にあたったソフトなのだ。問題は中学生の社会科で学ぶようなものから、40問程度を出題。見事合格点を超えたら、記念品をもらえるのだ。

とっつきにくい地方行政に対して、ゲームで知識を深める……。東京都もなかなかやるな!! ＊



⬅日ごろの地方自治への関心が問われるクイズといえそうですな。



⬆家族みんなで考えて、答えていました。正解して飛び上がって喜んでる子も!

気になる数字……26.1パーセント減

任天堂が発表した、'94年3月期の経常利益予想の前年度比。また、売上高も前年度に比べ11.2パーセント減少する見通し。任天堂が経常減益を出したのは10期ぶり、減収は17期ぶりのこと。そのおもな理由は最近の円高といわれている。さすがの任天堂も円高には勝てぬ、ってとこかな。

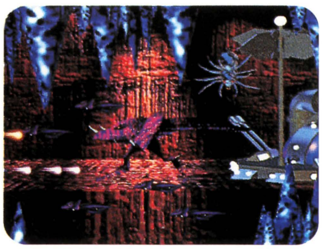
HARDWARE 見たか、聞いたか、驚いたか!! これが64ビットのゲーム画面

写真に注目！ 世界初の64ビットゲームマシン、アタリのジャガーの写真を入手したぞ。黒いボディーに赤い〝JAGUAR〞の文字が鮮やかだよね。別売されるCD-ROMプレーヤーは、カセットのスロットを使ってU字型にへこんだ部分に取り付けるようになっているのだ。写真では、少しわかりづらいけどコントローラー下部には小さな12のキーボタンが付いているぞ。このキーボタンはCDやCATVの操作、モデルを使った通信などの際に活躍することになるのだ。

そして、今回はジャガー用ゲームソフトの画面写真も見せちゃうぞ。さすがに64ビットで動くだけに、どのソフトもすごいグラフィックだよね。とくに『Aliens vs. Predator』は、このグラフィックで『ウルフェンシュタイン3D』タイプのゲームということだから、考えただけでもドキドキしちゃうよね。

'94年1月には全米での発売が予定されているジャガー。早く日本での発売を、正式に発表してくれるといいのにね。＊

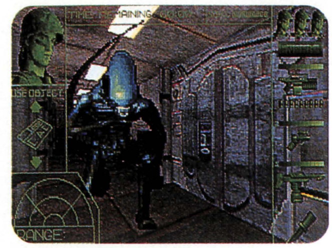




⬆これが本邦初、64ビットのCPUで動くゲームの画面なのだ。ツララがキレイ！



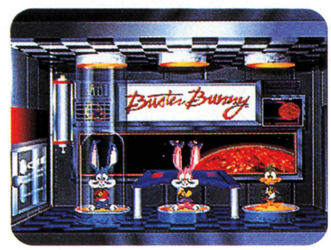
⬆『Trevor McFur Saves the Cresent Galaxy』。横スクロールのシューティング。



⬆『Aliens vs. Predator』。3Dタイプのリアルタイム RPG。これはかなり怖そう。



⬆『Evolution:Dino Dudes』。原始時代を舞台にしたコミカルなアクションゲーム。



⬆『Tiny Toons』。おなじみのキャラクターが64ビットでどう動くか楽しみだよね。

TOPICS ついに、台湾オリジナルの16ビットゲーム機が登場！

台湾の半導体メーカー、ユナイテッド・マイクロエレクトロニクスは、来年夏ごろをめどに、台湾初のオリジナルの16ビットゲームマシンを発売することになったのだ。

このゲーム機の正式名称は未定。機能としては、グラフィック面で32768色中、256色を表示可能。拡大、縮小、回転あり。音声面では、16音のPCM音源。などなど。大きな特徴としては台湾、中国をターゲットとしているので、漢字表示機能を強化するということだ。

対応ソフトは本体と同時発売が5本程度。来年中には10本程度のソフトを発売するとしている。

また、同社では、携帯用のゲーム機の発売にも取り組むぞ。といってもこちらは、以前紹介したことのある〝GAMATE〞というゲーム機の販売権を買い取ったというだけのもの。もともとGAMATEは台湾の小さなメーカーが製造、販売してたものだけどね。

台湾製のゲームってのも、ちょっとやってみたい気がするね!?＊



⬆これがGAMATE。白黒の液晶ゲーム機。スタイルはゲームギアに似てるかな。



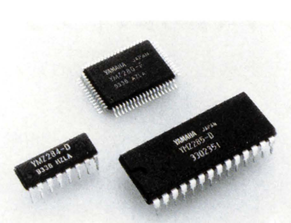
⬆そして、GAMATEの対応ソフトの数々。これらのソフトの販売権も合わせて得たということだ。目指すは台湾の任天堂!?

TOPICS ヤマハがアミューズメントマシン用の新型の音源LSIを開発したのだ！

ヤマハは、家庭用ゲームソフトや業務用アミューズメントマシン用に適した音源チップを開発したのだ。

今回ヤマハが開発したチップは、〝YMZ284〞、〝YMZ285〞、〝YMZ280〞の3つ。YMZ284は、8オクターブの発音域を持っていて、これまでの製品より安価なのが特徴。YMZ285は、YMZ285の機能に楽譜データの書き換えが可能な機能を備えたもの。YMZ280は、音声データ再生用のチップで、8音同時に発音することができるのだ。これは格闘ゲームでいうと、8人のキャラが同時に必殺技を使ったとき、8人全員が別々に必殺技の名前をしゃべることができるというもの。

ゲーム機が複雑化するとともに、ゲームサウンドも年々進化してきている。それもこれも、これら音源チップのおかげ！ かな？ ＊

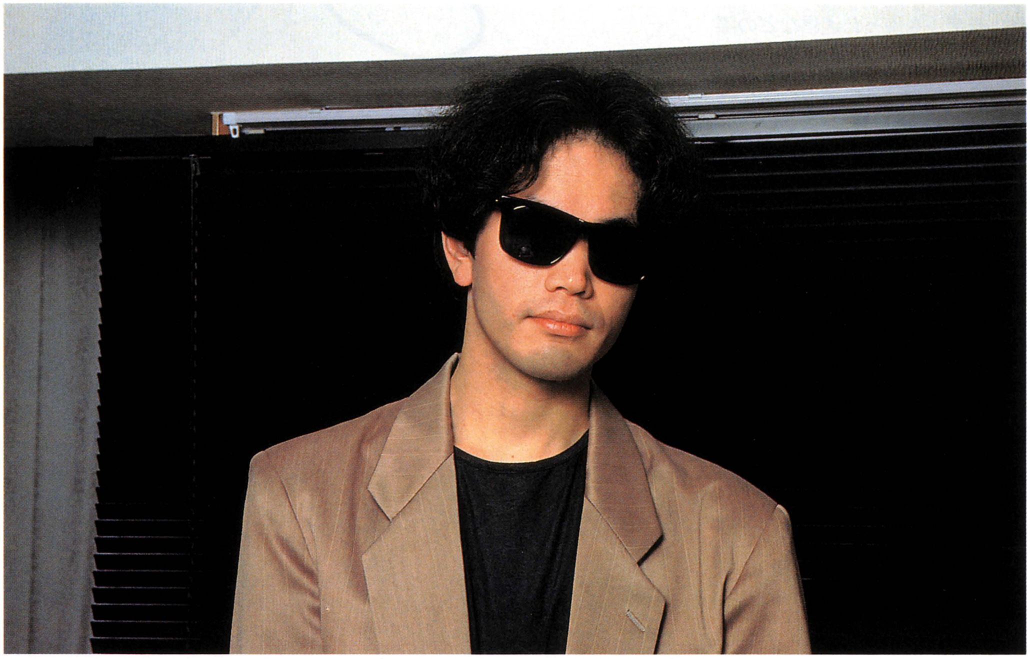


⬅写真上段がYMZ280、下段の左がYMZ284、右がYMZ285。音のいいゲームソフト(カートリッジのもの)には、こういった音源チップを搭載しているソフトもあるのだ。

アニメとは違った難しさがゲームの仕事にはありますね

マンガ家
SUEZEN
マンガのほかにも、美術講師、イラストなども手がける、自称"兼業マンガ家"。デビュー作は『ミステリーLIGHTS』。

Photograph by Yuji Itoh



セガから発売中のメガドライブ用シミュレーションRPG『シャイニング・フォースⅡ 古えの封印』。今回登場するのは、このゲームのキャラクターデザインを担当したマンガ家、SUEZENさんだ。NHKで放映していたテレビアニメ、『ヤダモン』のキャラクターデザインでも知られるSUEZENさん。『シャイニングⅡ』の仕事はどんな感じだったのか、感想を聞いてみたぞ。

——どういういきさつで、『シャイニングⅡ』のキャラクターを描くことになったんですか？

SUEZEN じつは『ヤダモン』のマンガがとっかかりなんですよ。いま、アニメ雑誌で、『ヤダモン』の外伝的作品を描いてるんです。けど、そのマンガの絵が、たまたまソニックの高橋さんの目に止まって、「『シャイニングⅡ』のキャラクターデザインを、やってみませんか？」と声をかけてくれたんです。

——ゲームのキャラクターデザインには、マンガやアニメとは違った苦労もあったんでしょうね？

SUEZEN そうですね。ゲームもアニメと同様に、たくさんの人の協同作業で作るんですけど、より個人分業的な傾向が強いかな？ だから、自分の仕事の分が終わっても、1個の作品を完成させた……っていう充実感が薄くて、ちょっと寂しい感じがしますね。

——ほかに、絵柄なんかの点での違いもありますか？

SUESEN ええ、多少はありますよ。たとえば、マンガやアニメだと、主人公をデザインするときは特徴がきわだったカッコいいキャラクターを作るんですよ。でも、『シャイニングⅡ』のボウイの場合は、逆に"カッコ良すぎる"という理由から、無個性な感じに何度か描き直したんです(笑)。本当言うと、特徴の目立つキャラクターのほうが描くのは楽なんですけどね。

——でも、ボウイ以外は、みんなたいへん個性的で、目立つキャラクターになってますよね。

SUEZEN そう言ってもらえると、ありがたいですね。どのキャラクターも、経歴とか性格とかいろいろ考えながら描きましたからね。

——とくに気に入ってるキャラクターっていますか？

SUEZEN けっこうみんな思い入れはあるんですよ。カカシをイメージした機械兵バッカスとか、ミドリガメのキウイとか……。なかでも楽しんで描いたのはマチルダです。アニメにするなら声優は、かないみかが合うだろう……なんて思ったりして(笑)。

——さすがに、アニメの仕事をしていただけはありますね。

SUEZEN そうですね。マチルダにかかわらず、キャラクターを作るときは声が聞こえてくるんです。だから、もし『シャイニングⅡ』を映像化するとしたら、声優のキャスティングは、すぐにでもできますよ。おもしろいと思うし、ぜひ映像化して欲しいですね。

——実現するといいですね。 ＊

MINI INFORMATION

▶バトルオブアメージング開催！

10月2日、東京都千住のアメージングスクエアで、"バトルオブアメージング" というイベントが開催されたぞ。これは、セガから発売されている光線銃"ロックオン"を使った、シューティング大会だ。今回は、早撃ちと迷路での生き残りバトルの2通りの競技で、合計得点を競いあった。電子音の銃声に、参加者は一喜一憂、大いに盛りあがったのだ。



⬆夕闇が迫るなかでの光線の撃ち合いは、けっこう迫力あったぞ。



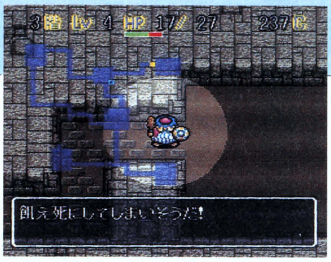
NEC
パソコンの伝説的RPG
あの"エメドラ"が、
ついにPCエンジンへ!!
◀共に育った青龍アトルシャンに、タムリンは今別れを告げる。
◀ドラゴンに育てられた少女・タムリン。その出生に隠された秘密とは？
PCエンジン史上
最強のスタッフが、今また、新たなドラマを刻む。
●シナリオ……………飯　淳（パソコン版オリジナルスタッフ）
●作画監督……………木村明広（パソコン版オリジナルスタッフ）
プラス
●演出……………岩崎啓眞（天外魔境Ⅱ、イースⅠ・Ⅱ）
●音楽……………福田裕彦（天外魔境Ⅱ）
●監修……………桝田省治（天外魔境Ⅱ、桃太郎シリーズ）
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
12月発売予定／価格未定
聖地イシュバーンで壮大な戦いが始まる。
すべてのカギを握る
エメラルドドラゴンとは、何者なのか？
エメラルドドラゴン
CD-ROM by NEC
SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system
© NEC Home Electronics, Ltd.
© メディアワークス
© グローディア／ライトスタッフ
10月29日
発売決定！
64種類の魔法を探し出せ！
マジクール
Magicoal
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
希望小売価格6,800円（税別）
© NEC Home Electronics, Ltd.
© Hunex
NECからの挑戦状
魔法探しキャンペーン
発売後1か月以内に64個の魔法をすべて発見できた人の中から、抽選で2,000名様に天外魔境ZIRIA（2枚組）をプレゼント!!くわしい応募方法はマニュアルを読むのだ!!
11月29日当日消印有効
いちばん身近な
CD-ROM
ゲームマシン！
PC Engine
DUO-R
PCエンジン デュオ-R
標準価格39,800円（税別）
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス　パーソナルプロダクト事業部　TEL.03(3454)5111(大代表)

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

今週は『シャイニング･フォースⅡ』、『ストリートファイターⅡダッシュプラス』といったメガドライブのソフトが上位にランクインしてきたぞ。でも、まだまだ『トルネコの大冒険』がトップをキープしているのだ。やっぱり強いなあ。

1 トルネコの大冒険 ～不思議のダンジョン～



爆弾岩はダメージを与えると爆発するとてもイヤな敵だよね。1匹のときは爆発に巻き込まれても何とか生き延びられるんだけど、2匹以上を相手にすると、爆弾岩どうしが誘爆してトルネコもお亡くなりになってしまうのだ。爆弾岩と戦うときは、くれぐれもほかの爆弾岩に注意しよう。

前回1　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■チュンソフト
9600円
7611
9月19日発売

2 シャイニング･フォースⅡ 古えの封印



転職するときに特定のアイテムを持っていると、通常とは違った職業に転職できるキャラクターがいるのは知ってるかね？　たとえば奥義の書を魔術師に持たせておけば、いきなりソーサラーに転職できたりするのだ。ほかにもこのようなアイテムが4つほどあるので捜すと吉ってな感じ。

前回―　前々回―
メガドライブ
バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■セガ
8800円
new
2529
10月1日発売

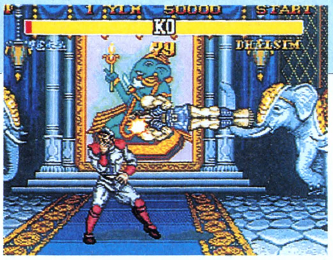
3 ウイニング･ポスト



このゲームは、ほかの競馬シミュレーションと違って馬主の平日の行動がメインなのだ。調教師に競走馬の調子を聞いたり、ほかの馬主の家を訪ねて彼らの持ち馬に関する情報を入手したりなどやることはたくさんある。とにかくいろいろな人とマメに会話することが勝利への近道だぞ。

前回2　前々回2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーション
■光栄
12800円
2070
9月10日発売

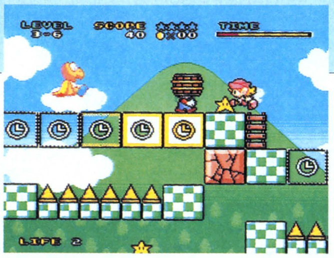
4 ストリートファイターⅡ ダッシュプラス



おはよ～ん。みんな『ストリートファイターⅡダッシュプラス』ってる？　このゲームを買ったら、みんなで集まってグループバトルをやるしかないでしょ。やっぱり好きなキャラクターを友だちと取り合うっていうのはエキサイトしちゃうよね!!　もちろんほかのモードもバッチグーだよん。

前回―　前々回―
メガドライブ
カートリッジ
アクション
■カプコン
9800円
new
1619
9月28日発売

5 マリオとワリオ



正確なマウスさばきが要求されるアクションパズル『マリオとワリオ』。ステージによっては、どうやってもいけない場所にスターがあったりするよね。そういうところには、絶対に隠れブロックがあるはず。怪しいところをガンガン叩きまくれば、かならず道が開けるよ。がんばってね。

前回8　前々回4
スーパーファミコン
マウス専用カートリッジ
アクションパズル
■任天堂
6800円[込](マウス付き 9800円[込])
923
8月27日発売

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです
●協力店　大昌ビーヤング(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、おかじま電器全店(千葉 幕張ほか)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館TOYPARK(東京 銀座)、おもちゃのQ(東京 野方)、アイワールド(神奈川 相模原)、松坂屋(愛知 名古屋)、カトー無線(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう(大阪 心斎橋)、トキハ(大分 大分)

6 MASTERS遥かなるオーガスタ2



前回4　前々回—
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■ティーアンドイーソフト
9900円

858
スポーツ
9月22日発売

7 スーパーマリオコレクション



前回6　前々回6
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂
9800円[込]

752
アクション
7月14日発売

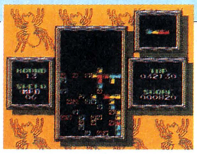
8 ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト



前回5　前々回3
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■スクウェア
7900円

691
RPG
9月10日発売

9 テトリスフラッシュ



前回3　前々回—
ファミコン
カートリッジ
■任天堂
5900円[込]

677
パズル
9月21日発売

10 聖剣伝説2



前回9　前々回5
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■スクウェア
9800円

627
アクションRPG
8月6日発売

順位	前回	前々回	タイトル	機種	媒体	メーカー	ジャンル	発売日	価格	得点	
11	11	12	スーパーボンバーマン	スーパーファミコン	カートリッジ	■ハドソン	アクション	4月28日発売	7800円	576	
12	12	7	美少女戦士セーラームーン	スーパーファミコン	カートリッジ	■エンジェル	アクション	8月27日発売	9800円	491	
13	—	—	パチンコ物語 パチスロもあるでよ!!	スーパーファミコン	カートリッジ	■ケイエスエス	テーブルゲーム	5月28日発売	9800円[込]	486	
14	—	—	幽☆遊☆白書	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■バンプレスト	シューティング	9月30日発売	8800円	469	new
15	—	—	ゴーストスイーパー美神 除霊師はナイスバディ	スーパーファミコン	カートリッジ	■バナレックス・バンダイ	アクション	9月23日発売	8800円	436	new
16	7	—	SD機動戦士ガンダム2	スーパーファミコン	カートリッジ	■エンジェル	アクション	9月23日発売	8800円	432	
17	—	—	機動警察パトレイバー グリフォン篇	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■リバーヒルソフト	アドベンチャー	9月30日発売	7200円	370	new
18	13	10	サラブレッドブリーダー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ヘクト	シミュレーション	8月27日発売	9700円	354	
19	10	—	ウィザードリィ・外伝III	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■アスキー	RPG	9月25日発売	5150円	340	
20	—	—	スーパー3Dベースボール	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ジャレコ	スポーツ	10月1日発売	12800円	319	new
21	18	15	美少女戦士セーラームーン	ゲームボーイ	カートリッジ	■エンジェル	アクション	'92年12月18日発売	3500円[込]	318	
22	—	17	ワールドヒーローズ	スーパーファミコン	カートリッジ	■サンソフト	アクション	8月12日発売	9800円	306	
23	26	—	スーパーマリオカート	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	レースゲーム	'92年8月27日発売	8900円[込]	282	
24	14	9	ストリートファイターII ターボ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■カプコン	アクション	7月10日発売	9980円	222	
25	—	—	ダブル役満II	ゲームボーイ	カートリッジ	■バップ	テーブルゲーム	9月17日発売	4660円	201	
26	19	28	スーパーマリオランド2 6つの金貨	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■任天堂	アクション	'92年10月21日発売	3900円[込]	200	
27	22	14	カルトジャンプ	ゲームボーイ	カートリッジ	■バンダイ	クイズ	9月10日発売	3800円[込]	169	
28	—	24	星のカービィ 夢の泉の物語	ファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	アクション	3月23日発売	6500円[込]	163	
29	—	—	星のカービィ	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	アクション	'92年4月27日発売	2900円[込]	158	
30	—	—	三國志III	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■光栄	シミュレーション	10月2日発売	14800円	154	new

読者のご意見板

●うちの弟が「『ストII』のザンギエフのようにモヒカンにするぜイ。フン！　フン！」と言ってるので、私はサガットのように片目を潰してスキンヘッドにするべきなのか？　うーむ。
鳥取県　福本裕和　18歳

●『スーパーストリートファイターII』の春麗の気功拳のポーズを見て、ファンは増えるんだろうか、それとも減るんだろうか。ちなみに私の意見は……秘密です。
香川県　吉野　崇　22歳

●『サムライスピリッツ』にハマっている弟は、俺が屁をするとわざと倒れて「1本！　武、お見事!!」と言う。しかも、俺が無視すると「早くコンティニューして!!」とわけのわからんことを言う。どうしてやろうか。
愛知県　佐波　武　18歳

●トルネコは、拾得物横領罪などでつかまると思う。
埼玉県　山口高史　22歳

●ソニックを見ていると、どうしても『天才バカボン』に登場するおまわりさんを思い浮かべてしまう。そういう人ってけっこういるんじゃないかなあ。どうすか？
東京都　岩田芳夫　17歳

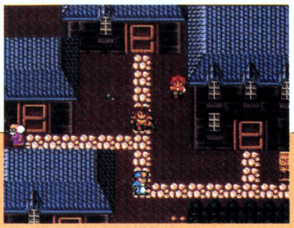
※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、ＰＣエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。

発売までまてない期待の新作TOP20

今週も『ロマンシング サ・ガ2』や『ドラクエⅥ』など、超人気ソフトの続編が上位に固まってガチガチなのだ。とうぶんはこの状態が続きそうですな。うんうん。

1 ロマンシング サ・ガ2

前回 1　前々回 1



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9900円(予価)　12月発売予定

1788

今回は武器の系統ごとに熟練度が設定されているので、武器をはずしてしまっても熟練度は残るぞ。

2 ドラゴンクエストⅥ

前回 2　前々回 2



※画面は『Ⅴ』のものです

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

1277

今回は『Ⅲ』の黄金の爪のように、見つけるのが困難な隠しアイテムもいくつか登場するらしい。

3 ファイアーエムブレム　紋章の謎

前回 3　前々回 3



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■任天堂
9800円　12月14日発売

824

スーパーファミコン版ではアイテム輸送部隊が登場するぞ。これで少しは戦いが楽になるかもね。

4 ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

前回 5　前々回 5



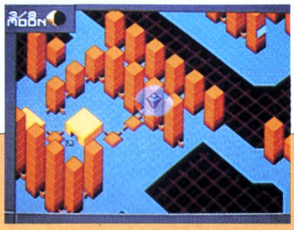
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円　12月18日発売

459

ついに発売日が12月18日に決定。容量は『ドラクエⅤ』と同じ12メガだ。発売が待ち遠しいよねっ。

5 真・女神転生Ⅱ

前回 4　前々回 4



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■アトラス
価格未定　発売日未定

445

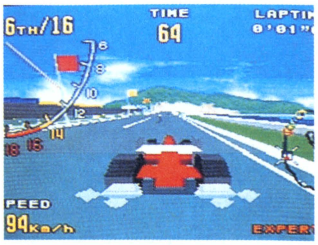
3Dダンジョンのレイアウトは、キャラクターの状態がひと目でわかるように改良されているのだ。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日・価格	得票
6	8	9	V.R.(バーチャレーシング)	メガドライブ	カートリッジ	セガ	レースゲーム	発売日未定　価格未定	430
7	15	12	かまいたちの夜	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	チュンソフト	アドベンチャー	発売日未定　価格未定	394
8	6	8	MOTHER2 ギーグの逆襲	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	RPG	'94年3月発売予定　価格未定	391
9	9	11	餓狼伝説2	スーパーファミコン	カートリッジ	タカラ	アクション	11月26日発売　9980円	306
10	7	6	イースⅣ	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	ハドソン	アクションRPG	12月22日発売　7800円(予価)	284
11	10	7	スーパーファイアープロレスリング3 ファイナルバウト	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ヒューマン	スポーツ	12月発売予定　9700円(予価)	282
12	17	14	信長の野望・覇王伝	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	光栄	シミュレーション	12月9日発売　12800円	255
13	11	16	スーパーリアル麻雀PⅣ	スーパーファミコン	カートリッジ	セタ	テーブルゲーム	'94年1月発売予定　9800円	233
14	12	13	ダービースタリオンⅡ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アスキー	シミュレーション	'94年2月発売予定　12800円(予価)	204
15	14	17	す～ぱ～ぷよぷよ	スーパーファミコン	カートリッジ	バンプレスト	パズル	12月発売予定　8200円(予価)	152
16	16	10	新桃太郎伝説	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ハドソン	RPG	12月24日発売　9800円	146
17	13	―	モータルコンバット 神拳降臨伝説	スーパーファミコン	カートリッジ	アクレイムジャパン	アクション	12月17日発売　9800円(予価)	124
18	18	15	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	コナミ	アクション	10月29日発売　7800円	116
19	―	―	リーサルエンフォーサーズ	スーパーファミコン	カートリッジ	コナミ	シューティング	'94年発売予定　価格未定	94
20	20	18	餓狼伝説2	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用(アーケードカード対応)	ハドソン	アクション	12月発売予定　6000円	91

今週の特選ソフト

6 V.R.(バーチャレーシング)

今週はゲームセンターで大人気のレースゲーム『V.R.(バーチャレーシング)』の情報をお届けするぞ。現在の開発状況は、全コースのグラフィックが完成し、画面を2分割したふたり対戦プレーモードなど、家庭用ならではのプラスアルファの要素を加えているところだそうだ。家庭用ゲームとは思えないほどの高速ポリゴン処理が実現されているということなので、かなり期待できそうだぞ。



開発進行度…65パーセント

読者が選ぶ TOP 20

『トルネコの大冒険』が先週の20位から一気に4位までジャンプアップ。この勢いでいくと来週はトップの座を奪えるかもね。

★集計期間 9月27日〜10月3日

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	2	ストリートファイターⅡターボ	スーパーファミコン ■カプコン	1109
2	1	聖剣伝説2	スーパーファミコン ■スクウェア	1102
3	3	ファイナルファンタジーV	スーパーファミコン ■スクウェア	832
4	20	トルネコの大冒険 〜不思議のダンジョン〜	スーパーファミコン ■チュンソフト	759
5	4	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	スーパーファミコン ■エニックス	540
6	5	ぷよぷよ	メガドライブ ■セガ	605
7	6	真・女神転生	スーパーファミコン ■アトラス	496
8	8	天外魔境Ⅱ 卍MARU	PCエンジン ■ハドソン	365
9	9	伝説のオウガバトル	スーパーファミコン ■クエスト	299
10	12	イースⅠ・Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	248
11	7	美少女戦士セーラームーン	スーパーファミコン ■エンジェル	246
12	18	三國志Ⅲ	スーパーファミコン ■光栄	233
13	13	MOTHER	ファミコン ■任天堂	211
14	−	ファイナルファンタジーⅣ	スーパーファミコン ■スクウェア	204
15	15	SNATCHER	PCエンジン ■コナミ	182
16	19	メタルマックス2	スーパーファミコン ■データイースト	175
17	10	シルフィード	メガドライブ ■ゲームアーツ	167
18	16	ガンスターヒーローズ	メガドライブ ■セガ	160
19	11	スーパーマリオコレクション	スーパーファミコン ■任天堂	153
20	14	第3次スーパーロボット大戦	スーパーファミコン ■バンプレスト	146

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'93年1月1日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーV	67760
2	2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	44548
3	3	ストリートファイターⅡ	22864
4	4	天外魔境Ⅱ 卍MARU	20285
5	5	ぷよぷよ	19886
6	6	真・女神転生	18397
7	8	ストリートファイターⅡターボ	15022
8	7	伝説のオウガバトル	14856
9	9	スーパーマリオカート	11696
10	10	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11503
11	13	聖剣伝説2	8912
12	11	SNATCHER	8678
13	12	イースⅠ・Ⅱ	8576
14	14	三國志Ⅲ	6619
15	15	ランドストーカー 〜皇帝の財宝〜	6282
16	17	ファイナルファンタジーⅣ	6152
17	16	スターフォックス	6126
18	19	MOTHER	6064
19	18	スーパーファイヤープロレスリング2	5926
20	20	ドラゴンボールZ 超武闘伝	5390

ビデオゲーム TOP 10

ついにあの『スーパーストリートファイターⅡ』が発売。これからは『餓狼伝説スペシャル』とトップを争うんだろうなあ。

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	2	餓狼伝説スペシャル	■エス・エヌ・ケイ アクション	2061
2	new	スーパーストリートファイターⅡ	■カプコン アクション	2050
3	1	アウトランナーズ	■セガ レースゲーム	1668
4	5	サイバースレッド	■ナムコ シューティング	1595
5	4	マッスルボマー	■カプコン スポーツ	1581
6	6	ニューマンアスレチックス	■ナムコ スポーツ	1289
7	8	熱闘!激闘!クイズ島	■ナムコ クイズ	1228
8	9	リーサルエンフォーサーズ	■コナミ シューティング	1220
9	10	早押しクイズ 王座決定戦	■ジャレコ クイズ	1203
10	3	ストリートファイターⅡ ダッシュターボ	■カプコン アクション	1034

●協力店 プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、ハイテクセガ下中野(岡山県 岡山市)

U.S.A TOP 10

またまた今週も『モータルコンバット』がランキングを占拠しているのだ。ほかのソフトにもバリバリがんばってほしいのココロ。

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	2	モータルコンバット (MORTAL KOMBAT)	■ACCLAIM SUPER NES アクション
2	1	モータルコンバット (MORTAL KOMBAT)	■ACCLAIM GENESIS アクション
3	new	NHLホッケー'94 (NHL HOCKEY '94)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ
4	3	ストリートファイターⅡ ダッシュプラス (STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION)	■CAPCOM USA GENESIS アクション
5	4	ストリートファイターⅡ ターボ (STREET FIGHTER 2 TURBO)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
6	6	スーパーマリオコレクション (MARIO ALL STARS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
7	8	ビルウォルッシュ カレッジフットボール (BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ
8	5	モータルコンバット (MORTAL KOMBAT)	■ACCLAIM GAME GEAR アクション
9	9	ジュラシック・パーク (JURASSIC PARK)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
10	7	モータルコンバット (MORTAL KOMBAT)	■ACCLAIM GAME BOY アクション

●協力店 G&G Software inc.



緊急速報1

FLASHBACK
フラッシュバック

もう、ホントにスゴイ。何がスゴイかって？　あのアクションポリゴンゲーム『アウターワールド』の続編がついに登場しちゃったのだ。おなじみのポリゴンによる味のあるグラフィックはプレーヤーを緊迫のサスペンスへといざなってくれるハズ。ポリゴンファンはたまらんぞ。

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	サンソフト　12月発売　9600円	12メガ

フラッシュバックはすごいぞ!!

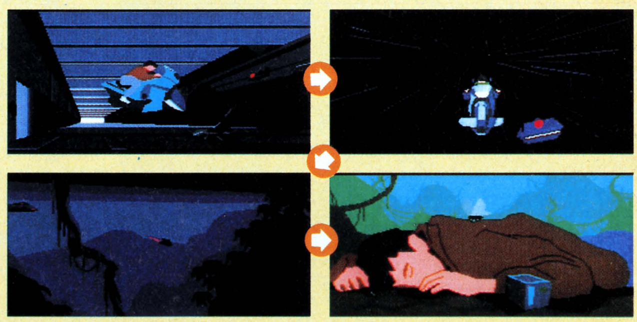
この『フラッシュバック』、さすがにあの『アウターワールド』の続編というだけあって動きが超リアル。画面を見ると、一見どこにでもありそうなアクションゲーム。でも、主人公を動かしてみると、思わず笑ってしまいたくなるほどのリアルな動きに感動することウケアイだ。主人公の使える武器は基本的に銃のみ。走ったり、ジャンプしたり、壁をよじ上ぼったりとけっしてスマートじゃない主人公。〝体育会系体力勝負〟って雰囲気なのだ。もちろんそのへんもあくまでもリアル(くどい？)なのがポイントなのね。サスペンス調のストーリーを盛りあげる、ビジュアルシーンも見逃すな!!

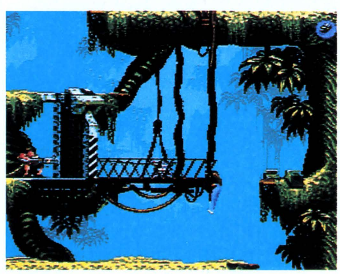


➡本当に自分が〝動かしている〟ということを実感できるなめらかな動きがスゴイ。敵がふっ飛ぶところなんかも最高!!

ストーリーはこんな感じ

コンラッドとガールフレンドのソニアは、〝分子濃度計測スコープ〟の実験をしているとき、スコープから映し出される数値が、通常より高い人たちがいることを発見する。スコープが故障をしているのではなく、彼らは人間ではなかったのだ。その直後、ソニアは消えてしまう。コンラッドもまた彼らに狙われ逃げるのだが、レーザーガンで撃たれ、けっきょく捕らえられてしまう……。日を覚ましたコンラッドは記憶喪失で自分が誰なのかもわからないまま何者かに捕らわれていた。本能的に危険を感じた彼は再び逃げ出すのだが……。





⬆こうやってよじ上ぼってるところも、本当に力を入れて上ぼっているように見える。

⬇ひとつひとつの動きを丹念に作ってあるのだ。これは飛び移っているところ。



■動きがリアル!!■

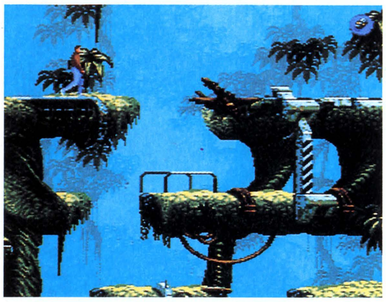
上でも書いたように、主人公の動きはとてもリアル。読者の皆さんにじっさいに見せてあげられなくて残念なので、キャラクターのパターンだけでも見てチョ!!



コンラッドは記憶を取り戻せるのか!?

実際に記憶を失ったことのある人は少ないだろうけど、このゲームでは主人公が記憶を失っているのだ。何しろ自分の名前がコンラッドだということもゲームスタート時にはわからないんだからね。だったら、悩んでもしょうがないってワケで、記憶を取り戻すために主人公は旅にでるのだ。このコンラッド、分子濃度計測スコープという実験で、ふつうの人間と体の成分がちがう種族の人々（ミュータント）がいるってことを発見した大学の研究生だった。コンラッドは、さらにくわしく調査をし、そのミュータントたちが地球の支配階級（大統領、軍指令官、大富豪など）に多いと知る。調査のことを支配者たちにさとられたとたん、彼らに捕まり、記憶を消された！

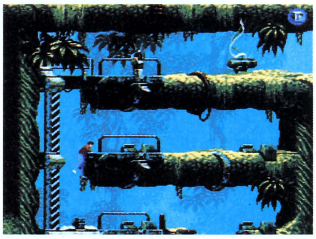
気がつけば記憶がなかった



⬆気がついてみたら、いきなりジャングルの真ん中にいたのだ。もしきみがこんなメにあったらどうする？　ボクなら泣きます。



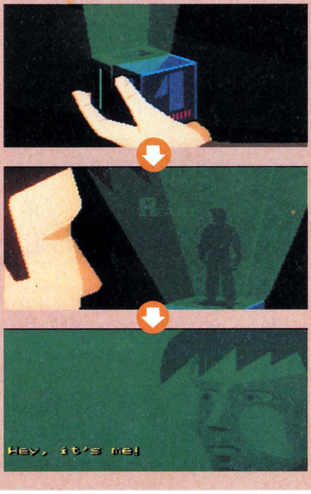
⬅敵の攻撃を喰らって落ちていくコンラッド。



⬆こんなところなのに、やたらとハイテクなのだ。なにやらエレベーターのようだぞ。

記憶回復のイベントだ

フラッシュバックとは英語で、まざまざと思い出されて来る過去という意味。記憶を取り戻そうとしているコンラッドにはふさわしいタイトルだ。このゲームには記憶を取り戻すためのイベントがいくつもある。まず、コンラッドが倒れていた場所の近くに落ちてる立体ホロキューブ装置に映し出される、記憶を失う以前の"自分"からのメッセージだ。その自分はニューワシントンにいる古くからの友人イアンに会えと言う。そして、ニューワシントンに向かってみると、ミュータント襲われているイアンを発見。ミュータントたちをやっつけると、イアンが記憶更正装置で記憶を取り戻してくれる。記憶取り戻せて、めでたし、めでたし。



キミは誰？



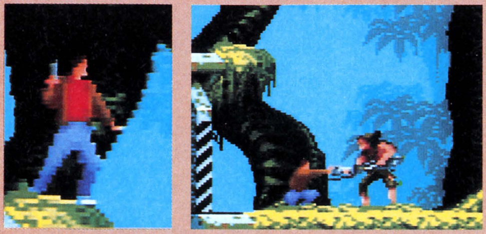
⬆友人のイアン。彼に会いに行けと"自分"は言ってたのだ。期待せよ!!



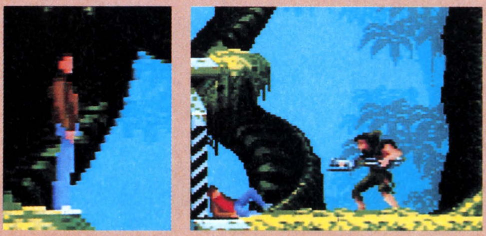
⬆ジャーン!!　記憶更生装置で記憶を取り戻せるのだ、やった〜っ!!

てくにかるぽいんつ

このゲームでは操作のしかたがポイント。そこで、ひとつアドバイス。敵が自分より低い場所で待ちかまえているときは、鉄砲を構えたまま飛び降りよう。そうすれば、飛び降りたときに、すぐ相手を撃てる状態になっているぞ。そうしないと、鉄砲を構えるまえに敵に撃たれてしまう可能性が高くなる。



よい例



悪い例

死にスポットに気をつけろ

「あれなんだ？」と近づいてみるや、いきなり死んじゃったというのはよくある話（もちろんゲームの話ネ）。そんなことを未然に防ぐため、そういう危ない場所（編集部で"死にスポット"と呼んでいる死にやすい場所）を教えてあげよう。このゲームの死にスポットは、高い場所と絶色で輝いているところ。高い場所は、落ちたらいかにも死にそうなのですぐわかるよね。緑色で輝いてところは電気漏れの場所。ここも危ないぞ。

➡右の緑色の部分は思わず近寄ってしまうけど……。



⬆近づくとこんな感じで死んじゃうのだ。ぐぅお〜っ!!　もぅ、再起不能って感じですね。

⬅こういうことは、ほとんど自殺行為なのだ……。バカ。



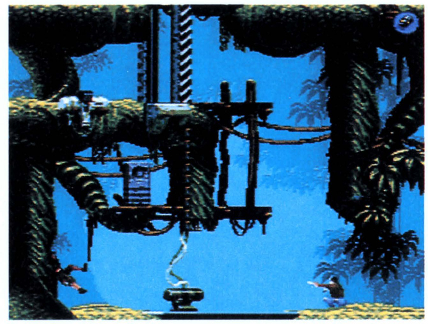
⬆案の定、死んでしまいます。みなさんも高いところから飛び降りるのだけはやめましょう。

SCOOP 1

最初はジュラシックな感じだけど……

ゲームの最初のシーンはジュラシックな雰囲気の漂うジャングル。一見恐竜でも出て来そうな感じだ。だけど、探索してみると意外にハイテクっぽいステージなんだよね。敵はマシンガンを持っているし、エレベーターもある。ゲーム設定が、遠い未来なのだから当然なのかもしれないけど、しまいにはロボットまで出てきてしまうのだ。何ともアンバランスな感じがしてけっこう新鮮。まァ、そんなところが『フラッシュバック』の魅力だったりするので、前作からのファンにはうれしいところだね。

ここで主人公は自分の過去を含めてさまざまなことを知ることになる。でも、記憶を完全に取り戻すのはいつになることやら……。謎は深まっていくばかりであった。

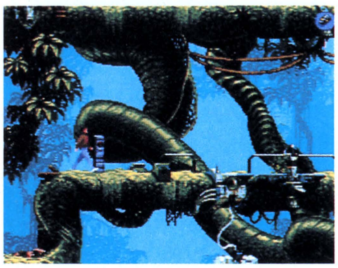


⬆敵との銃撃戦は、まさに秒を争う戦いなのだ。一瞬のためらいが死へとつながるから、気をつけよう。

あんなトコロにケガ人が…



⬆おっ!! ケガ人だ。助けてあげなければ。銃で撃つなよ!!

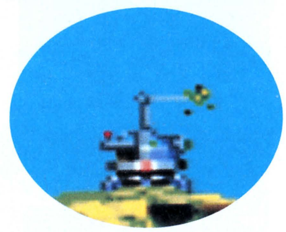


⬆何やらハイテクものがたくさんあってスゴイのだ。ジャングルのなかなのに。



⬆自分が誰だかわからなくて悩んでいるのは彼だけではないハズ(意味シン)。

敵キャラなヤツら



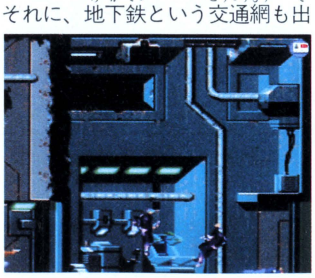
➡ロボットです。上のアンテナがでてるときじゃないとダメージを与えられないぞ。



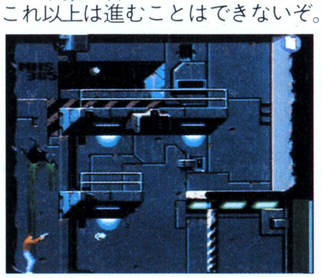
➡原始人チックなヤツです。なのに、マシンガンは持っているし、何者なんだ？

どんどんサイバーになっていく

しばらく進んでいけば、最初のジャングル地帯とは175度くらい変わって、完全に未来といった感じのステージなのだ。敵もジェットパックを背負っていたりして、なかなかサイバーな感じがしてグー。それに、地下鉄という交通網も出てきて移動も便利になってくるぞ。そうすると気になってくるのがこの先だが、ズバリ言わせてもらうと、ミュータントたちとの総決戦が始まるのだ。ここにくるまでに、テクニックを十分に磨いてないとこれ以上は進むことはできないぞ。



⬆友人のイアンがミュータントの襲撃を受けているぞ。はやく助けなければ。



⬆この円盤みたいな敵は非常にカタイのでけっこう手強いぞ。ナメてかかるな。



⬆ほかの場所に移動できる便利な地下鉄。乗り遅れてもすぐに次のがやって来るから安心していいぞ。



⬅ジェットパックを背負っているサイバーなミュータントくん。

開発状況

開発状況は95パーセント。動きの細かさはもちろん、シナリオにも感情移入できますよ。

サンソフト 森

バイト君なのだ

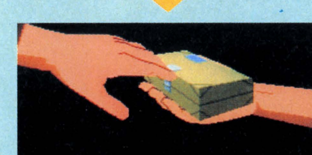
ゲームを進めて行くと出てくるのがアルバイトのイベント。とあることがあって、1500クレジットのお金が必要になった主人公。でも、ぜんぜんお金を持ってな〜い!! というわけで主人公は金のためならなんでもやる金の亡者、バイト君になってしまうのだ。もちろん、そんなに簡単に金を稼げるはずはない。内容は、荷物を受け渡したり、VIPをエスコートするといったような、血のにじみ出るようなハードなものなのだ(かなりオーバー)。途中で命を狙われたりもするから十分気をつけよう。



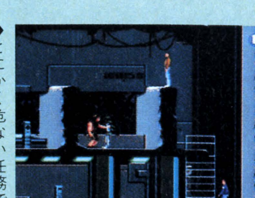
⬆荷物を受け取って、渡すだけのカンタンなバイト。なぜか、命を狙われる。



⬆VIPをエスコート。簡単な任務かと思ったんだけど、この人、敵が多いみたい。



⬆これで任務完了。仕事のあとはビールでも一杯いきたいところだけどガマン。



➡とにかく危ない任務です。でも、まだ序の口。

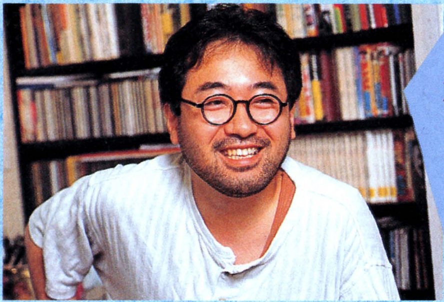
細川くんや土井ちゃんも注目!!

新時代確立!!

さきがけRPG新党

ゲーム業界に新政党が設立!! その名もさきがけRPG新党。あの小沢くんも一目置いているというから、こいつは注目だぞ。金丸くんは一目おいていないようだけれども……。そんなことはどうでもいいとして、ストーリー、システムなどヒット作のパクリ、マネっこしているワンパターンな最近のRPGをブッ飛ばせってな勢いで設立された党なのだ!!

これからのRPGを変えるのはさきがけRPG新党だけ



相原コージ
イデアの日

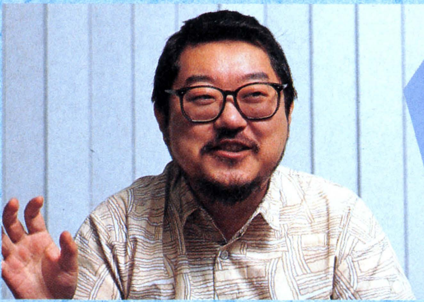


木村初
ザ・ラストバトル

RPGが低迷している!? 最近こんな言葉が巷で飛び交うようになった……。実際、一時期の〝猫も杓子もジジイもババアもRPG〟というような勢いがなくなったのは事実。それにはいろいろな理由が考えられると思うんだけど……。そんな最近のRPGに活(?)を入れるべく、設立されたのが、われらが〝さきがけRPG新党〟だ!!

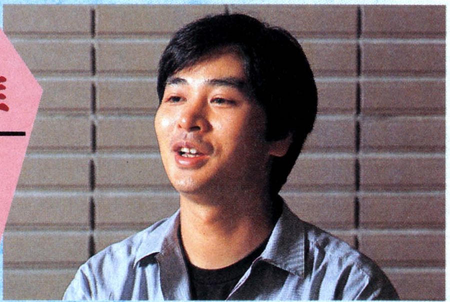
ということで『ドラクエ』、『FF』などのビックタイトルと並ぶような、これからの注目株のRPG、6タイトルをピックアップ!! そこで、元気いっぱい全開バリバリ、内容もバリバリ、おもしろさもバリバリ、目新しさもバリバリ、せんべいもバリバリのそれらの注目株のRPGを手掛けたバリバリのクリエイターたちにバリバリにインタビューしたのだ。

さきがけRPG新党の彼(彼女)らにとってRPGとはいったい何か? いま手掛けているゲームは、いままでのRPGとどこが違うのか? 売れるRPGとはなにか? おもしろいRPGの要素は? いままでのRPGはどこがいけなかったのか? ……という話から気になるゲームの最新情報、マル秘の裏話まで一挙に網羅。はたして、さきがけRPG新党の面々は次世代RPGを担うキーパーソンとなるのか? これを読めばもうパーペキ。

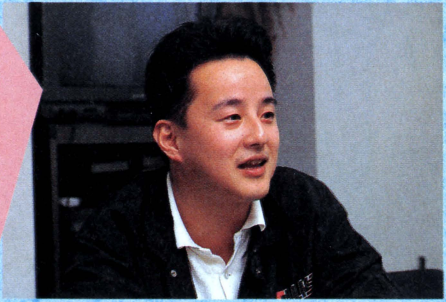


飯島健男
ソール&ソード

多部田俊雄
モンスターメーカー
闇の竜騎士



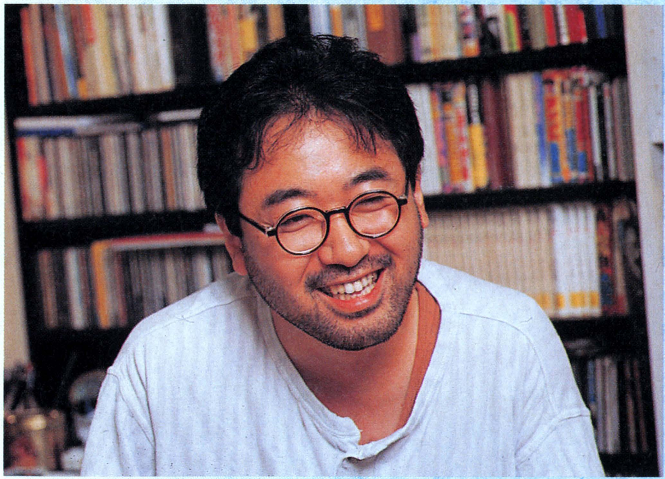
岡田耕始
真・女神転生II





小玉理恵子
ファンタシースター
THE END OF THE MILLENNIUM

文中、敬称は省略させていただきました。また、ゲーム画面はすべて開発中のものです。



RPGの新しい世界観を提唱する

相原コージ

剣と魔法のありふれた世界にはしたくない

僕はそんなにたくさんRPGはプレーしていないんですけれども、いままでプレーしたなかで、いろいろ個々に不満がありました。ストーリーが一本道すぎるとか、自由度が大きすぎてワケがわからないとか、ここの場面がタルイとか、ウインドーの開きかたがイヤだとか、そういうのを自分なりにいちばん気持ちいい操作感、システムに変更して『イデアの日』を作りました。

ストーリーに関しても、中世の世界で剣と魔法を使い、お姫様を助けて悪い魔法使いを倒すというような……まったくその典型的なものっていうのは本当はないんでしょうけれども、そのようなイメージにくくられるゲームが多いじゃないですか。それに対する不満もありましたね。そんなわけで、この『イデアの日』ではゲーム世界を現代という設定にしたんですけども、なぜみんなRPGを中世の世界にするのかという理由がわかりました。やっぱり現代にすると作りづらい(笑)。マップなんかでもデタラメにできないんですよ。おもに日本を舞台にして、なおかつ世界もというと……そんな広い舞台はできないから、僕が作ったマップというのは日本列島とアメリカ大陸が同じくらいの大きさ。あとヨーロッパとかなにもなくて、日本とアメリカと北極しかないんですよ。舞台は現実世界というより、けっきょくパラレルワールドという考えかたにするしかないんですね。やっぱり本当の現実というと無理がありますからね。そのへん歩いていてモンスターなんているわけないし(笑)。場所も八王子とか本当に存在する地名を使ってはいますけども、八王子から福島まで歩いて2日で行ってしまうとか(笑)。逆にそういう変な感じになっているんですけどね。でも、剣と魔法みたいなありふれてた世界には絶対したくなかったですね。いま自分たちが住んでいるこの世界の日常性を出したかったんですよ。そっから冒険が始まっていう……。世界観としてはファンタジー系のほうがRPGというシステムにマッチしているぶん、強力ですけど、日常性、身近なカンジを出すことで、その魅力でファンタジー系に対抗できるんじゃないかと考えました。

また、最近のRPGってパーティ一制とかいって、ヘタすると仲間が10人もいたりするでしょ。でも、いちばん最初の『ドラクエ』ってひとりで冒険してたじゃないですか。あのたったひとりで冒険する不安とか興奮、アレはアレでよかったのに……っていう思いがあったんで、ゲームの序盤のほうはたったひとりで行動させることにしたんです。ただ、ずっと同じキャラでプレーするわけじゃなく、何人かのキャラを動かすことができるんですけど。つまり主人公がある程度のところまで進むと、いっぽうそのころ誰それは……ってカンジで場面が変わって、今度はその誰それが主人公になるんです。現実でもいろんな人が違う場所で同時に行動しているわけですから。ま、それらのキャラも最終的には出会ってパーティーになりますけどね。

とにかくおもしろくて、売れるものにしようと思って作ったつもりなんだけど、こんど作るんだったら売れなくてもいいからもっと新しいこと、根本的に画期的なことをやりたいと思いますね。

PROFILE

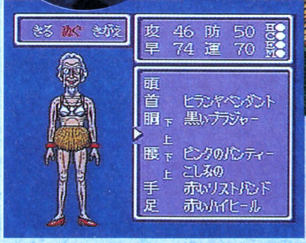
マンガ家。代表作は『コージ苑』、『サルまん』など。『イデアの日』では、ゲームデザイン、シナリオ、キャラクターデザインの3つを担当。



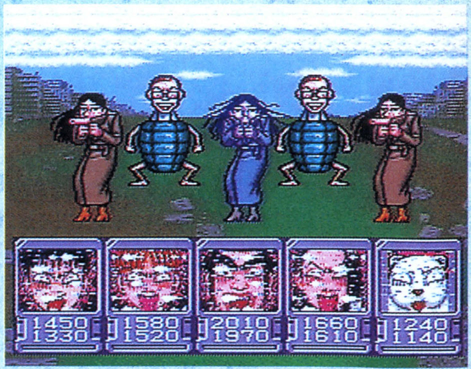
イデアの日

⬆現実感、生活感溢れるリアルな世界感がウリのRPG。スーパーファミコン用。ショウエイシステムから1月下旬発売予定、価格は9700円。











次世代RPGを開拓するクリエイター

木村初

リアリティーを追求していきたい

いままでのRPGの戦闘というと、平面タイプ、サイドビュータイプ、クォータービュータイプなどでした。しかし、ただそれらはすべて２次平面上であって、それをどうにか３次元で表現したいと思ってPCSという遠近法を利用したリアルタイムの戦闘システムを採用しました。ゲーム全体を見てもグラフィックがメインになってきていますよね。そのような状況になってきているから、そうなればとことんグラフィックの部分を押し進めるしかないんだなと思いますね。グラフィックをキレイに描くということではなくて、表情をだすとか動きを出すとかいうことです。

また、シナリオを書く側としては、『ジャングルウォーズ２』を作ったときに極端なまでの自由度を出したいと思ったんです。で、自由度を出すためにはプレーヤーを突き放すことだろうと。ゲームのキャラクターがモニターのなかで生きていて、生活していて、そいつの好きなことを言っていると。そのなかからヒントらしいものを探すとかね。それにからんでセリフ的に、いちばん最初に合って話したときのセリフと、くり返し話したセリフを変えたりとかして、会話風のカンジを出すため数段階のセリフを持たせたんです。『ラストバトル』でもこれと同じようなことをやっています。

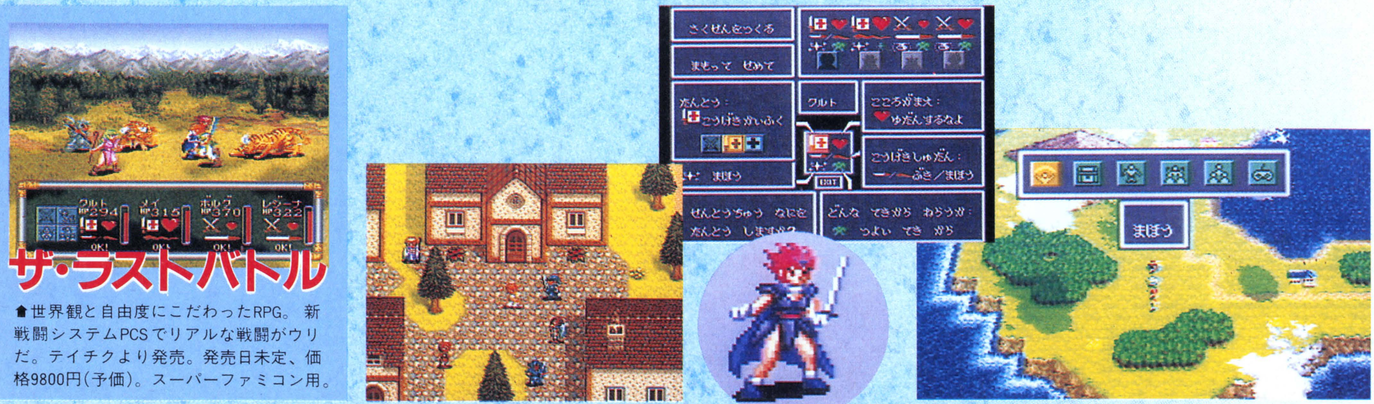
あと、今回やろうとしているシステムはもうひとつあって、時制の概念というのかな。ふつうのRPGの場合、敵が攻めてくるといったって、実際にジワジワ迫ってくるというカンジはわかりにくい。しかも、正義側が悪側と戦う場合にも、ものすごく個人的な冒険になってしまうんだよね。敵の放った刺客たちはいるんだけど、自分の味方の存在があまり見えないわけだし。自分たちのパーティーより先に戦いにいってやられたほかのパーティーだっているわけなんだよね。自分たちのパーティー以外にもほかの同じ正義側のパーティーがほかの村で戦っているとかね。

アクションゲームってこうでなくてはならないというような考えかたやノウハウがあるよね。そういう形でのRPGでのノウハウというのは僕は考えたことがないんですよ。自分たちがやりたいことをやるだけ。そういう意味ではモニターのなかに世界を作って、その世界でのリアリティーを追求していきたいんですよ。モニターのなかに仮想現実を作るといったカンジですかね？

RPGというのはユーザーにも要求されるんだと思います。いま親切なRPGが多い。そういう意味では、ゲーム内の世界に放りだされてなにをしてもいいよという、自由度に耐えられるユーザーってそんなにいないと思います。提供している側がちゃんと提供していないという部分もあるけど、受け側がある程度成長しなければいけないという部分も含んでくるだろうし。自由度もなしで、それでもおもしろいという世界を作るのだったらアニメをやればいいわけで、そうじゃなくてゲームというのはプレーヤー側になんらかのアクションを強いているわけなんです。そうなると、プレーヤー側でどういうのをこれからやりたいのかというところも含まれてくるんであって、そういう意志を作るためにはどうすればいいのかといつも考えていますよ。

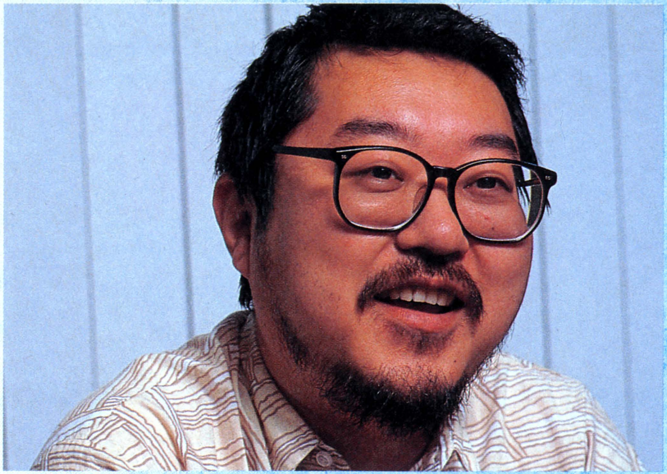
PROFILE

有限会社ケィアイディア代表。通称キム皇。シナリオライターでもあり、ゲームデザイナーでもある。代表作は『ジャングルウォーズ』シリーズ。



ザ・ラストバトル

⬆世界観と自由度にこだわったRPG。新戦闘システムPCSでリアルな戦闘がウリだ。テイチクより発売。発売日未定、価格9800円（予価）。スーパーファミコン用。



嵐のストーリーテラー

飯島健男

RPGで嫌いなのは死んだ奴が生き返ること

とにかくね、ぼくが現在のRPGでいちばん嫌いなのは死んだ奴が生き返ること。もう、だいっ嫌い。映画も小説も、死んだ奴はそうかんたんに生き返らないですよね。よっぽどの理由がない限り。

でも最近のゲームはなんの理由もないのに生き返る。小説の作り手には、自分のキャラクターが死んだらおはらいをする人までいるんですよね。だからRPGの作り手がかわいいキャラを平気で殺せるというのは、僕には信じられなかったし、そいつがいきなり後半生きていたとかいうのには、またべつの意味で衝撃受けましたね。許されるのかこれが！　と。こんなに簡単に生き返るのかと。

あと最近多い、魂が降りてくる、とか、お父さんの声が聞こえる、とかもすごいですよね。霊界と交信できるような連中がうようよいる。いったい、死後の世界ってなんなんでしょう。ファンタジーだとしても納得ができないのです。ファンタジーはなんでもありの世界だからというのでしょうか。

だからいままで僕が作ってきた作品では、イベントで死んだ奴は絶対に生き返らないし。生き返るんだったら、こうこうこういう理由で死んでなかったという設定をきちんと作ってあげる。

こんどの『ソウル＆ソード』でもメインキャラの６人はぜったいに死にません。全員健在。お遊びで、ひとりがわるいことして魂抜かれちゃって、それを取り返しにいくという話はありますけれど、イベントで感動的に死んで、後半になって仮面をつけた戦士が出てきて、じつはこいつはというのはないですね。つねに６人で旅をして、最後まで行って、最後も死なない。それは最初に決めました。

そのかわり、キャラクターを殺すか殺さないかという選択があるんですよ。いいひとだけど、冒険の目的のために殺すか殺さないかとか、俺が悪かったって哀願してくる敵を殺すか殺さないかとかね。

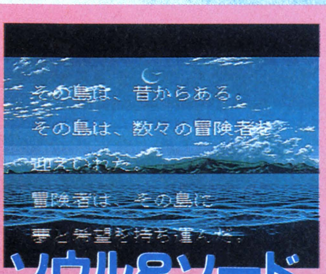
それと、〝精霊王国〟というシナリオがあります。このシナリオを解いてもらえば、飯島という奴がRPGをどう思っているかがすべてわかる。主人公たちがいきなり別世界に飛ばされちゃうんです。で、王様に、大魔王に襲われているので助けてくれ、といわれる。で、いやだ、というんですね。そんなこといわないで助けてくれ、誰々の話を聞いてきてくれないか、といわれると、なんでそんなことしなくちゃならないんだよ、と答える。大魔王をたおすためには何々の塔の鍵が必要だ。鍵はどこどこの街にいる誰々が持っている、取りにいってくれといわれると、大魔王が世界を襲って危機が迫っているのなら、それくらいおまえらでやっておけって怒る。

このシナリオだけ、完全に某有名RPGのグラフィックそっくりに意識して作っていますし、RPGフリークだったら、このシナリオをプレーするだけで、このゲームをする価値があります。

だいたい、これだけRPGがでているのに、茶化したのって、少しもないですよね。RPGというのはもっといろいろな方向性が出てきてあたりまえだと思うんですよ。けど、業界はファンタジーもの以外は異色作という。こんなRPGもあるのかとは、見てくれない。学園番長ものとか、もっといろいろでてきていいとおもいますよ。

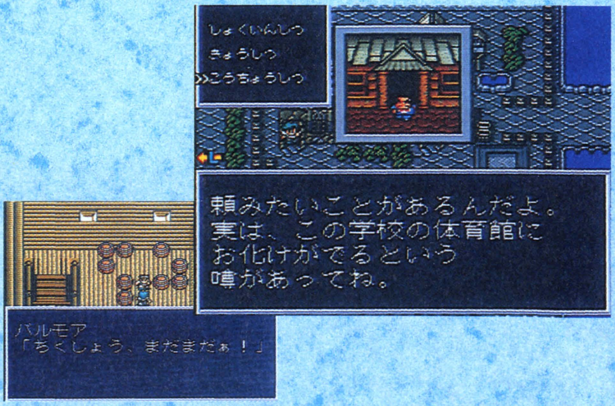
PROFILE

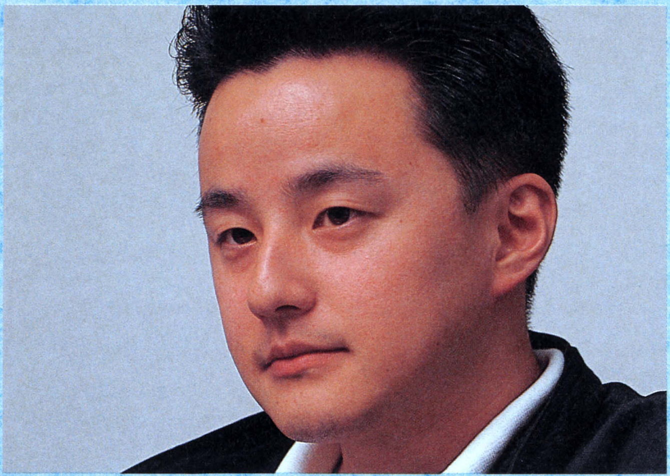
株式会社パンドラボックス代表取締役。以前より小説やパソコンゲームなどで活躍。家庭用ゲームは『ソウル&ソード』が２作目である。



⬆全部で30以上もあるシナリオから、プレーするものを自由に選択できるRPG。ザムスより11月下旬発売予定。価格は9800円（予価）。スーパーファミコン用。







孤高の世紀末ゲームデザイナー

岡田耕始

『真・女神転生Ⅱ』には社会への問いかけがある

現在の完成率は50パーセントくらいですね。システムの基本的な部分は『真・女神転生』と変わらないですが、特別物理攻撃を選択できたりとか、お店での買物もまとめ買いができたりとか、そういった親切設計という部分でバージョンアップしています。

合体などもいろいろ４身合体とか言われていますけど、量を追う方向よりも質にこだわっていきたいというのがありますんで、これからも含めて、あまりガラッとシステムを変えることは考えてはいません。

あとロウとカオスの属性変化は、これからもストーリーの中心においていくと思います。人間が持っているいろんな考えかたを表現できれば、というところですね。

なぜ『真・女神転生』シリーズのような設定のゲームを作るのかというと、ほかがやっていないからというのが根本にあります。二番煎じ三番煎じの作品をやってもしかたがないですし。

よその作品もプレーしますけれど、どういうものかな、という程度でして、あまり研究対象ではないですね。ストーリーや基本的なコンセプトは、ほかの影響を受けずに独自なものを作っていこうという考えがありますから。

それと、本当はもうすこし考えを確立してからいいたいところなんですけれど、『真・女神転生』シリーズには、いまの社会に対する問いかけのようなものも含んでいるんですよ。もちろんゲームはゲームなんですが、今回、メシア教会が東京を支配しているのも、現在の日本とオーバーラップさせている部分があります。

東京を舞台として選んだというのも、販売されるのが日本だから東京、というのではなく、世界的に見て相当異質な部分だと思うからなんですよ。娯楽から政治的なものまでこれだけ集約されている都市というのは、世界を見てもそんなにないのではないのかと。地形的なものもふくめて、日本や東京にはなにかあっておかしくないんじゃないかと思うんです。

あと、神と悪魔と人間に上下関係はないのではないかという問いかけも究極的にはあります。

ただ、ターゲットとして、うちはどうしても高い年齢層相手になってしまう。会社の利益だけを追求していくなら、もっとわかりやすく３Ｄをなくしてしまうとか簡単な方向へもっていけばよいのでしょうが、そこまでして受け皿を大きくしようとは思ってないんですよ。こちらの意図しているところをわかってもらえないこともあると思うんですけど、年数経ってからでもね、あれはこういう意味だったのか、と理解してもらえればすごく嬉しいですから。プレーヤーがただ単に与えられているものを見ているだけのゲームにはしたくないです。

RPGというのは、はいこれを見てくださいというのではなくて、自分からやっていくというような概念ではないですか。ウチのものをやっていただくのなら、受身の姿勢ではおもしろさはわかっていただけない。なんでこうなるんだろうとどんどん疑問に思って進んでいかないと。出てきたモンスターが全部敵で、ただ倒せばいいというものではないでしょう。ちょっとこれは横柄ないいかたかもしれませんけどね。

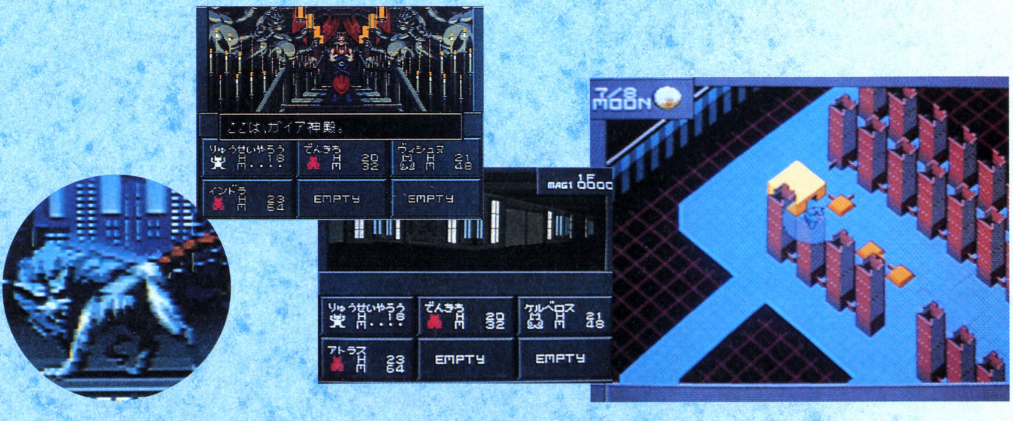
PROFILE

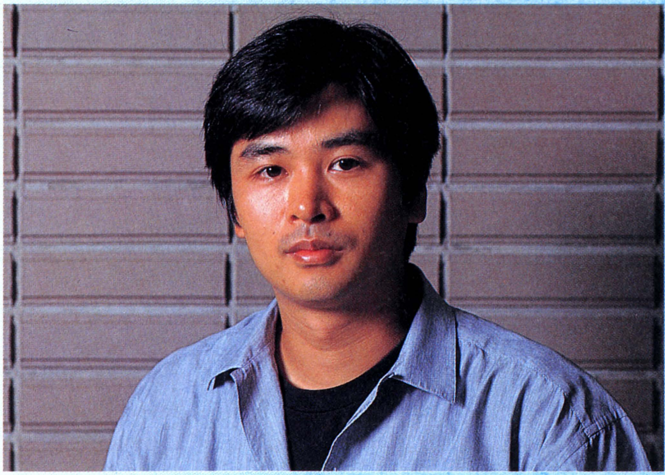
株式会社アトラスの技術課課長。『女神転生』シリーズの製作に携わる。いつか、昭和初期を舞台にした作品も作ってみたい、とのことだ。



真・女神転生Ⅱ

⬆『真・女神転生』シリーズの最新作。舞台となるのは前作の約40年後。アトラスよりスーパーファミコン用として発売の予定。ただし発売日、価格ともに未定。





RPG新保守派

多部田俊雄

5年後でも10年後でも RPGは水戸黄門です

私は、家庭用ゲーム機では、RPG以外のジャンルのゲームではあまり遊ばないんですよ。そのなかでは『ファイナルファンタジー』シリーズにいちばん影響を受けています。システム的に、新しいことをどんどんやってやろう、ただ従来のバランスは絶対に崩さないぞ、という姿勢が非常にいいと思いますね。

それに、小さいところですけど、武器やアイテムを買ったり、装備したりという手順がかなり簡略化されているのもいいところですよね。その意味でも、『ファイナルファンタジー』は研究されていて、参考になるRPGだと思うんです。

『闇の竜騎士』では、そのような優れた部分を〝パクり〟ました。パクるというと言葉は悪いですけど、これは決して否定されるべきことではないと思うんですよ。もちろんゲームの流れ自体をパクっちゃうと、ただの真似っこゲームになっちゃいますよね。でも、どのキーを使うかとか、どのボタンを使うか、というインターフェースは、いいものをどんどん参考にするべきなんです。

もちろんパクるのならばパクったうえで、自分たちでどれだけ改善できるかということは考えていくべきです。だから『闇の竜騎士』では、ゲームマスター的な存在を作ったり、合体システムを導入したりということに挑戦しました。

メディアにCD-ROMを選んだのは、容量の問題です。CD-ROMだから100時間遊べる！ って言ったって、だれも喜びませんよ。せいぜい50時間じゃないですか。『闇の竜騎士』もクリアーまでの時間はそれぐらいに設定してあります。

また、CD-ROMイコールアニメーションというイメージもあると思うんです。でも、ゲームの流れを阻害しない、ということが重要。だから、『闇の竜騎士』ではキャラクターが登場するときに、2、3枚の絵で見せておくだけ。あとは非常に重要なシーンだけに使ってます。その意味では、CD-ROMにしては保守的なRPGでしょうね。

でも、いまの日本人が受け入れるRPGは、5年、10年経ってもそんなに変わらないんじゃないかな、と考えているんです。テレビ番組でいうと『水戸黄門』のような感じ、でしょうか。何時間かたつとヤマ場があって、ジ・エンドでまた次回に続く、というような。斬新なシステムで破綻をきたすぐらいだったら、それでいいと思うんですよ。ただ、そのなかで、10パーセントは改善を計らないといけない。

いまは、10パーセントの改善もない売れセンを猿真似しただけのRPGか、斬新さで目を引こうとして土台を踏み壊してしまうようなRPGしか登場していない。ユーザーにも、ファミコン雑誌にも問題はあると思うんですが……。

おそらくRPGはこのままフェードアウトしていくと思うんですよ。ソフトメーカーもユーザーも口で言うほど冒険を望まなくなった。みんな確実に飽きているんでしょう。こんな調子では、全盛を誇ったシューティングゲームが衰退したときのように滅んでしまうのも時間の問題でしょう。でも、数年後、あるいは数十年後に新世代として復活してくる……。

願わくば、そのRPG新世代が、『ドラクエ』スタッフでも『FF』スタッフでもなく、私たちであることを祈りたいですね。

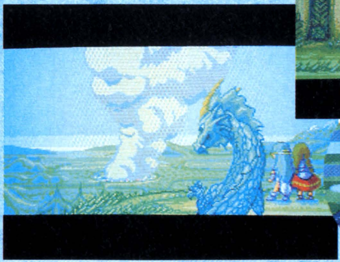
PROFILE

NECアベニュー株式会社に所属。マルチメディア事業部制作部第一制作グループプロデューサーとして、数多くのゲームの制作に携わる。



⬆鈴木銀一郎氏制作の同名カードゲームのRPG化。発売元、NECアベニュー株式会社。PCエンジンスーパーCD-ROM^{2}専用。1994年2月末発売予定、7800円。











『ファンタシースター』のバックボーン

小玉理恵子

ガッチリ固めた世界観はプレーヤーが想像してね

『THE END OF THE MILLENNIUM』は、私たちスタッフの側から作らせてくれとリクエストをして作り始めたんですよ。『Ⅲ』がちょっと外伝的なストーリーなので、『Ⅱ』以降のアルゴル太陽系の話は語られていないんですよね。それをぜひ作りたいって。

まず始めたのは、世界観をしっかり作り上げることでした。たとえばロウソクひとつにしても、この時代にあったのか、なかったのか。電気はあったのか、カーテンはあったのか……。キャラクターに関しても、このキャラはこういう人だということを、キャラの絵を描きながら考えていきました。キャラクターがひとり歩きすればするほどストーリーは膨らんでいくんです。そういうことをひとつひとつ考えながら世界観を固めていきました。

でも、この世界観やキャラクターのバックストーリーは、ゲーム中にはあんまり出てこない。なるべく秘密にしています。『ファンタシースター』シリーズは、違う星、違う時代の話だから、どんな世界だろう、と思って始めてもらって、登場するアンドロイドを見て、こいつは何だろう、と思ってほしい。『Ⅳ』ではなく、新しいサブタイトルをつけたのもまったく新しい人にプレーして欲しいからなんです。

最近のRPGは、ユーザーフレンドリーになりすぎているものもあると思うんです。たとえばバトルアックスを買ったときに、〝ちからが20ポイントアップ〟と表示されたりしますよね。でも、私はそんなふうに数字で表現したくないんです。せっかく作った世界観を守るためには、これは堅い素材だからこっちのほうが強そうだぞ、と感じとってほしいんですよね。ヒットポイントは涙を飲んで数字で表わしているんですけどね。

本当に突き詰めれば、モンスターの名前にも、街の名前にも、地球上の言葉は使いたくないんです。『ファンタシースター』は、異世界の話ですからね。でも、プレーヤーのかたにとってまったく意味がわからない言葉ばかりというわけにもいきませんよね。

今後のRPG、といっても、その基本は変化しないと思うんです。ただ、映画にたとえればカメラワークや、演出に関する部分は、ハードの進歩によって変化していくと思います。また、舞台も中世だけじゃなくてホラーや現代ものなんかが登場するんじゃないかな。

演出という意味では、グラフィックで見せる方向に進んでもいいだろうし、『弟切草』のように、小説を読ませるように進んでもいいだろうし、戦闘を追及してもいい。そんなふうに、部分的な問題がメインになるんじゃないかと思います。作り手がどこを追及するかによってゲーム性が異なってくるんじゃないでしょうか。

『ファンタシースター』に関して言えば、グラフィックを見せる方向にあると思うんです。でも、RPGがテーブルトークから発展してきたものだと考えれば、キャラクターはプレーヤーの頭のなかで想像するもので、あんまり表に出すべきものではないという意見もあるのは確かですけどね。

でも、私は絵が出て、音が出るというのがテレビゲームのいちばんいいところだと思うんです。そこを追及しているのが、『ファンタシースター』シリーズなんです。

PROFILE

株式会社セガ・エンタープライゼスコンシューマーソフト研究開発本部RPG制作部係長。『ファンタシースター』は『Ⅰ』から制作に携わっている。



⬆シリーズ４作目は、『Ⅱ』の1000年後が舞台。千年紀の終わりにというタイトルは何を意味する？　セガよりメガドライブ用ソフトとして12月発売予定。8800円。









HUMAN
CREATIVE
SCHOOL

コンピュータゲームクリエイターへの道
次世代遊戯の扉を開く。



学校案内無料送付

空想と創造の夢の扉を開く、HCS……

どんな事が好きなのか、どんな事をしたいのか、問い掛けてみてください。あなたの心に。…… その答えにクリエイティブな情熱が溢れていたら、夢への扉がここにあります。コンピュータゲーム制作には欠かせない、アセンブリ言語、C言語、CG、コンピュータサウンド、初めて聞く言葉や、初めて触れる機材やキーボード。戸惑いすら感じるそんな未知の技術や知識も、やがてあなたの夢をカタチにする力に変わる。HCSはあなたが抱いた情熱に創造力を与えるコンピュータ総合芸術学校です。



'94年度生徒募集中

ヒューマンクリエイティブスクール(HCS)
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 ☎0422-23-1111

学校説明会

●開催日・10月24日(日)／11月28日(日)
●時　間・受付正午
●場　所・本校にて

※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

■募集定員　200名
■カリキュラム

●初年度
6502アセンブリ・プログラミング、C言語プログラミング、ゲーム・グラフィクス、ゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・プログラミング、映像制作工程論、ソフトウェア概論、OSゲーム数学、システム工学概論、ハードウェア概論

●2年度
コンピュータ英語(必修)、ゲーム制作実習(必修)

★デザイン課程(選択)　ー映像制作ー
CG実技（2D、3Dのモデリング、レンダリング他）映像美術（動画技術、原画技術、背景美術）、映像情報基礎論、映像芸術概論(シナリオ、演出、演技)CG映像制作実習

★サウンド課程(選択)　ー音楽制作ー
サウンド・プログラミング、現代音楽理論、レコーディング基礎理論、音響効果実習、フィルム・ミュージック概論、音楽制作実習

★プログラム課程(選択)　ー情報処理ー
68000アセンブリ・プログラミング、アドバンスト・プログラミング、マシン制御実習、C言語プログラミング応用

鍛錬を怠るな

●才能溢れる若人たちよ、その能力をさらに磨き、鍛錬せよ。それを怠ってはならぬ。すなわち玉磨かざれば光なしであり、お、久し振りに合っておるな。我ながら下手な鉄砲百撃ちゃ当たるであり、これも合っておるが、自分で言うのもナンでありわりと不愉快なり。

●ボギはゲーム帝国に採用されるために毎日ネタのことを考えている。こんなボキはどうですか。やっぱけっこうイケますか。

(神奈川県　ポクちん)

●努力はよいが、その「ボキ」とか「ポクちん」は即刻やめよ。「イラつく」との苦情が1024件きておるぞ。

●バイバイバイキンの顔のお姉さんに恋しました。両方好き。どっちに告白しようかな。

(茨城県　たわけ痴れチンポ)

●あのように歯ばっかし磨いておる顔だけ外人のどこがよいか？まあよい。好き勝手に告白せよ。

●玄関開けたら２分でごはんだとそんなにうれしいですか。

(静岡県　レミンガー)

●ああ、喜びを知らぬ若者よ!!　２分で飯こそ人類の見果てぬ夢。ただし0.1秒でもずれたら悪夢。

●スッパムーチョのおばあさんはかなり吸い込みますね。吸い込まれたらイヤですな。(東京都　蕨)

●あの婆さんは茶飲み友だちまで吸い込む比類なき肺活量老女。敵にまわせば地獄の苦しみを味わう。

●涙は心の汁といいますが、それじゃあ汗はなんの汁ですか。

(大分県　人肉蜜液)

●貴様は多少間違っており痴れ者だが、汗は基本的には労働の汁。

●うちの学校の理科の先生は、ヒマさえあればチ○コをかく。死なすぞ!!　コラ!!　(新潟県　のし)

●早まるでない。死なすと殺人罪ゆえ先生の局所にキンカンを塗れ。

●汗をかいたあとのホルマリンがたまらん。(埼玉県　ムーディー)

●またもやホルマリン野郎である。使い過ぎて死すまえに自粛せよ。

●カエルのケツにストローぶち込んでよお、フロンガス入れてな、そんで死ぬまでふくらますんだよ。死ぬまでな。内臓飛び散らして。殺すんだぜ。へっへっへ。って言う人がいますけど、犯罪ですか。

(愛知県　爆竹でもやる)

●そ奴はいわゆる猟奇変態殺戮野郎であるが無罪。いずれ動物愛護協会にパニッシュされるであろう。

●「買わなきゃハドソン」とは、すなわち「買わなきゃ札幌行き」のこと？　(千葉県　椎名名なっち)

●さよう。札幌で強制労働のうえ食事は10年間ラーメンであり逃げた者は牛の鼻で毎日ペタペタの刑。

●牧瀬里穂のアゴは見れば見るほど怪しい。もっと秘密があるはずだ。　(東京都　アゴ勇)

●じつは〝なのだ発生装置〟のほかに、洋裁セットや小銭入れ、灰皿、領収書が入るシークレット小物入れ装備のいまならお買い徳なアゴ。

●「送金もできてさらに便利な郵便貯金の新総合通帳」のはがき広告の牧瀬里穂のアゴには２本の斜め線がある。なんでスカコリは。

(岡山県　里穂ちゃんファンです)

●２本の斜め線は宇宙と神を表わす。その中心が開き自動口座預金機が出現。すなわち便利な預金アゴ。

●〝痴れ者〟言う奴が痴れ者じゃ。

(大阪府　光の太郎)

●む。では貴様は２回言ったのでかなり痴れ者にてたわけポンチ。

●カツオの担任の先生のあの刈り上げは、なんのマネですか。

(大阪府　杉山圭二)

●奴の刈り上げこそ全生徒への挑戦状。すなわち「てめえら俺っちの刈り上げ見てビビってねえでかかってきやがれてんだ。コテンパにやっつけてやるぜガキめ」の意味。

ゲーム帝国



鉄人のアホが酔っ払って〝愚民光線α〟を誤用。おかげで帝国臣民の大半が愚民化し、総統も皇帝もてんやわんやの大騒ぎなり。

悪魔の安楽椅子



■手紙の最後によく、〝ps〟などをつけるやつがいるが、〝ps〟の意味を知っているのか!!　俺は知らん。説明してみろ!!　(京都府　ファルコンみの助)

●なんだよ、勢いがいいと思ったらおめえも知らねえのかよ。〝ps〟ってのはなあ、〝postscript〟の略だよ。〝post〟が「あとの」って意味だ。で、〝script〟が「記述」って意味だ。両方合わせて「あとで書かれたもの」って意味だな。つまりあと書きとか追伸ってことよ。俺様は英語ができるまえから生きてんだぜ。

■海ボウズっつったら、海で釣りをして釣れなかった人のことを指すのか？　(北海道　糸人間)

●あや～、イヤな言葉だね。ボウズなんて気安く言うんじゃねえよ。釣れねえっつったら超苦難だぞ。すげえ悲しいの。しかもふつーは釣れる海でボウズっつったら人生空しいよ。でもその言葉は怪物の名称だよ。

■春麗の尻（『ストⅡ』のCDの絵）がたまらねえ。俺の怒りのジュニアが叫ぶぜ!!　(静岡県　CD買った)

●叫べ叫べ。好きなだけ叫ばしていいよ。好きなだけ。

女神の四の字固め



■若いもんがよく、「～かな～みたいな」とか、最後に「みたいな」をつけるのはなにか意味があってつけてるのですか～みたいな。教えてくださいかな～みたいな。ウハウハ。(静岡県　星ひうま)

●わっかんな～いって感じかな～みたいな。あんた、はがきに本名書かないとガバス届かないゾ～みたいな。

■女神様はいったい、なんの女神ですか!?　(千葉県　さわやか杉山)

●あたくし～？　みたいな。愛と美の女神ってことカナ～、みたいな。や～ね～、この〝みたいな〟っていうのやめずらいナ～、みたいな。誰か止めて、みたいな。

■緊急報告。うなぎパイの新作、真夜中の御菓子、ブランデーうなぎパイが出たぜ!!　テレビ静岡の「チョットいいタイム」でやってたから本当だぜ!!　嘘だと思うなら浜松まで来てみるがいい。(静岡県　グロリア)

●信じるわよ、信じる。でも〝夜のお菓子〟ってだけでもHな感じなのに、それに〝ブランデー〟ってキーワードが入ると否応なしに強引にHで汁な感じがするわ。

ゲーム情報資料館

もう攻略本はいらない

新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢

スーパーファミコン　バリエ　発売中　9800円

今回は、レスラーが実名で登場してくるプロレスゲーム『新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢』の、戦士ひとりひとりの強さや、技の出しかた、特徴などを説明しちゃうぞ。ライガーさんももちろん出てくるぞ！

これが技の出しかた&強さだ！

ここでは、各選手が持っている技の出しかたや、その技の強さなどの説明をするぞ。このゲームでは、各選手がそれぞれオリジナルの必殺技というものを持っている。その必殺技がどのようにしたら、またはどんなときに出るのか、表にまとめてみたぞ。必殺技を多用して、完璧なフォールをめざせ！

表の見かた

行動	プレーヤーが動かしている選手の、その時点での動作。
ボタン	その時点でどのボタンを押すと、どんな技がでるか。
強さ	その技が敵に与えるダメージ度。
技の名前	その名のとうり、出る技の名前。
★＝必殺技	その選手の技のなかで、いちばん強い技。
闘＝闘魂がたまる技	この技を使用すると、すこしずつ闘魂を示めす赤いメーターが増えてくる。そのメーターがたまると、必殺技が使えるのだ。
◎＝ホールド技	技をかけた直後にL、Rボタンを押すと、ホールド技になる。押してない場合は、ただの投げ技にしかならない。



長州力

必　スコーピオンデスロック
闘　エルボードロップ

行動	ボタン	強さ	技の名前
通常かまえ・歩き	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	12	ドロップキック
走りながら	A	12	ランニングドロップキック
	B	28	リキラリアット
	Y	12	ランニングドロップキック
相手と組んで	A	28	ブレーンバスター
	B	56	パイルドライバー
	Y	48	パワーボム
	X	—	ロープスルー
相手をロープに振って近距離攻撃間合内	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	12	ドロップキック
	Y	24	キチンシンク
相手がふらついているとき後ろから	A	8	スリーパーホールド
	B	4	パンチ
	Y	52	バックドロップ
相手がふらついているとき前から	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	12	ドロップキック
バックを取られて	A	4	エルボーバット
	B	4	エルボーバット
	Y	4	エルボーバット
相手がダウン中上半身で	A	8	ストンピング
	B	8	エルボードロップ
	Y	120	★スコーピオンデスロック
コーナーポスト上で	A	20	フライングニードロップ
	B	20	フライングニードロップ
	Y	20	フライングニードロップ

闘魂がたまる技はエルボードロップ。必殺技はスコーピオンデスロックだ。

藤波辰爾

必　ドラゴンスリーパーホールド、ドラゴンスープレックスホールド
闘　延髄斬り　エルボードロップ

行動	ボタン	強さ	技の名前
通常かまえ・歩き	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	20	ドロップキック
走りながら	A	20	ランニングドロップキック
	B	12	ショルダータックル
	Y	20	ランニングドロップキック
相手と組んで	A	20	ボディースラム
	B	36	パイルドライバー
	Y	60	ダブルアームスープレックス
	X	—	ロープスルー
相手をロープに振って近距離攻撃間合内	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	20	ドロップキック
	Y	20	ドロップキック
相手がふらついているとき後ろから	A	8	スリーパーホールド
	B	32	延髄斬り
	Y	120	★ドラゴンスープレックスホールド
相手がふらついているとき前から	A	4	キック
	B	32	延髄斬り
	Y	20	ドロップキック
バックを取られて	A	4	ヘッドバット
	B	4	ヘッドバット
	Y	4	ヘッドバット
相手がダウン中上半身で	A	4	ストンピング
	B	8	エルボードロップ
	Y	28	★ドラゴンスリーパーホールド
コーナーポスト上で	A	20	フライングボディーアタック
	B	20	フライングボディーアタック
	Y	20	フライングボディーアタック

闘魂がたまる技は延髄斬りとエルボードロップ。必殺技はドラゴンスリーパーとドラゴンスープレックスだ。

蝶野正洋

必：S・T・F

闘：エルボードロップ

行動	ボタン	強さ	技の名前
通常かまえ・歩き	A	8	キック
	B	8	張り手
	Y	20	ドロップキック
走りながら	A	16	ジャンピングショルダータックル
	B	16	ショルダータックル
	Y	32	走り込みケンカキック
相手と組んで	A	20	ボディースラム
	B	44	パイルドライバー
	Y	56	パワーボム
	X	—	ロープスルー
相手をロープに振って近距離攻撃間合内	A	8	キック
	B	8	張り手
	Y	20	ドロップキック
	Y	32	ケンカキック
相手がふらついているとき後ろから	A	8	フルネルソン
	B	8	張り手
	Y	48	バックドロップ
相手がふらついているとき前から	A	8	キック
	B	8	張り手
	Y	20	ドロップキック
バックを取られて	A	4	ヘッドバット
	B	4	ヘッドバット
	Y	4	ヘッドバット
相手がダウン中上半身で	A	4	ストンピング
	B	8	エルボードロップ
	Y	120	★S・T・F
コーナーポスト上で	A	20	フライングショルダー
	B	20	フライングショルダー
	Y	20	フライングショルダー

闘魂がたまる技はエルボードロップ。必殺技はS・T・F（ステップオーバートウホールド・ウィズフェイスロック）だ。

ザ・グレート・ムタ

必：ムーンサルトボディープレス、スペースローリングエルボー、毒霧攻撃

闘：フライングエルボー、回転エルボーバット、ドロップキック

行動	ボタン	強さ	技の名前
通常かまえ・歩き	A	8	キック
	B	4	掌打
	Y	16	★毒霧攻撃
走りながら	A	20	ランニングドロップキック
	B	12	回転エルボー
	Y	40	★スペースローリングエルボー
相手と組んで	A	28	ブレーンバスター
	B	28	シュミット式バックブリーカー
	Y	58	ダブルアームスープレックス
	X	—	ロープスルー
相手をロープに振って近距離攻撃間合内	A	8	キック
	B	4	掌打
	Y	16	★毒霧攻撃
	Y	24	ケブラドーラコンヒーロ
相手がふらついているとき後ろから	A	8	フルネルソン
	B	34	フェイスクラッシャー
	Y	80	◎ジャーマンスープレックスホールド
相手がふらついているとき前から	A	8	キック
	B	4	掌打
	Y	16	★毒霧攻撃
バックを取られて	A	4	金的攻撃
	B	4	金的攻撃
	Y	4	金的攻撃
相手がダウン中上半身で	A	4	ストンピング
	B	20	フラッシングエルボー
	Y	24	リバースフルネルソン
コーナーポスト上で	A	20	フライングエルボー
	B	20	フライングエルボー
	Y	120	★◎ムーンサルトボディープレス

闘魂がたまる技はフライングエルボー、ドロップキックなど。必殺技はムーンサルトボディープレスや毒霧などだ。

橋本真也

必：D・D・T、水面蹴り

闘：水面蹴り、地獄突き

行動	ボタン	強さ	技の名前
通常かまえ・歩き	A	12	キック
	B	4	地獄突き
	Y	24	★水面蹴り
走りながら	A	20	ランニングドロップキック
	B	12	ショルダータックル
	Y	40	ニールキック
相手と組んで	A	40	ブレーンバスター
	B	44	パイルドライバー
	Y	52	パワーボム
	X	—	ロープスルー
相手をロープに振って近距離攻撃間合内	A	12	キック
	B	4	地獄突き
	Y	24	水面蹴り
	Y	56	◎パワースラム
相手がふらついているとき後ろから	A	8	スリーパーホールド
	B	4	地獄突き
	Y	52	バックドロップ
相手がふらついているとき前から	A	12	キック
	B	4	地獄突き
	Y	120	★D・D・T
バックを取られて	A	4	ヘッドバット
	B	4	ヘッドバット
	Y	4	ヘッドバット
相手がダウン中上半身で	A	8	ストンピング
	B	8	エルボードロップ
	Y	8	エルボードロップ
コーナーポスト上で	A	—	—
	B	—	—
	Y	—	—

闘魂がたまる技は水面蹴りと地獄突き。必殺技は水面蹴りとD・D・Tだ。

獣神サンダー・ライガー

必：シューティングスタープレス、ライガーボム

闘：サンセットフリップ、シュミット式バックブリーカー

行動	ボタン	強さ	技の名前
通常かまえ・歩き	A	4	キック
	B	4	骨法チョップ
	Y	12	回転肘打ち
走りながら	A	28	スライディングキック
	B	32	浴びせ蹴り
	Y	12	ランニングドロップキック
相手と組んで	A	20	ボディースラム
	B	32	シュミット式バックブリーカー
	Y	64	★◎ライガーボム
	X	—	ロープスルー
相手をロープに振って近距離攻撃間合内	A	4	キック
	B	4	骨法チョップ
	Y	12	ドロップキック
	Y	32	ケブラドーラコンヒーロ
相手がふらついているとき後ろから	A	4	キック
	B	4	骨法チョップ
	Y	48	◎ジャーマンスープレックスホールド
相手がふらついているとき前から	A	4	キック
	B	16	掌打
	Y	12	ドロップキック
バックを取られて	A	4	エルボーバット
	B	4	エルボーバット
	Y	4	エルボーバット
相手がダウン中上半身で	A	4	ストンピング
	B	16	フロントフェイスロック
	Y	12	セントーン
コーナーポスト上で	A	44	サンセットフリップ
	B	44	サンセットフリップ
	Y	120	★◎シューティングスタープレス

闘魂がたまる技はサンセットフリップとバックブリカー。必殺技はシューティングスタープレスとライガーボムだ。

スコット・ノートン

闘 ショートラリアット
必 パワースラム

行動	ボタン	強さ	技の名前
通常かまえ・歩き	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	24	ドロップキック
走りながら	A	24	ランニングドロップキック
	B	32	ラリアット
	Y	24	ランニングドロップキック
相手と組んで	A	36	ボディースラム
	B	32	ベアハッグ
	Y	56	アルゼンチンバックブリーカー
	X	—	ロープスルー
相手をロープに振って近距離攻撃間合内	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	32	ショートラリアット
	Y	120	★◎パワースラム
相手がふらついているとき後ろから	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	24	ドロップキック
相手がふらついているとき前から	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	32	ショートラリアット
バックを取られて	A	4	ヘッドバット
	B	4	ヘッドバット
	Y	4	ヘッドバット
相手がダウン中上半身で	A	8	ストンピング
	B	20	◎ボディープレス
	Y	32	キャメルクラッチ
コーナーポスト上で	A	32	フライングショルダー
	B	32	フライングショルダー
	Y	32	フライングショルダー

闘魂がたまる技はショートラリアット。必殺技はパワースラムだ。コイツはパワーで勝負するタイプだ。

ビック・バン・ベイダー

闘 ジャンプハンマーパンチ
必 ベイダーアタック

行動	ボタン	強さ	技の名前
通常かまえ・歩き	A	4	キック
	B	8	裏拳パンチ
	Y	28	ジャンプハンマーパンチ
走りながら	A	4	キック
	B	36	ラリアット
	Y	120	★ベイダーアタック
相手と組んで	A	52	リバースホイップ
	B	52	ベアハッグ
	Y	48	アルゼンチンバックブリーカー
	X	—	ロープスルー
相手をロープに振って近距離攻撃間合内	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	28	ジャンプハンマーパンチ
	Y	36	ショートラリアット
相手がふらついているとき後ろから	A	8	スリーパーホールド
	B	8	パンチ
	Y	36	ショートラリアット
相手がふらついているとき前から	A	4	キック
	B	8	パンチ
	Y	36	ショートラリアット
バックを取られて	A	4	ヘッドバット
	B	4	ヘッドバット
	Y	4	ヘッドバット
相手がダウン中上半身で	A	8	ストンピング
	B	52	◎ベイダープレス
	Y	52	◎ベイダープレス
コーナーポスト上で	A	—	————
	B	—	————
	Y	—	————

闘魂がたまる技はジャンピングハンマーパンチ。必殺技はベイダーアタックだ。

馳浩

闘 リバースホイップ
必 ノーザンライトスープレックスホールド

行動	ボタン	強さ	技の名前
通常かまえ・歩き	A	24	キック
	B	4	パンチ
	Y	20	ドロップキック
走りながら	A	20	ランニングショルダーアタック
	B	12	ショルダータックル
	Y	20	ランニングドロップキック
相手と組んで	A	20	ボディースラム
	B	60	リバースホイップ
	Y	120	★◎ノーザンライトスープレックス
	X	—	ロープスルー
相手をロープに振って	A	24	キック
	B	4	パンチ
	Y	20	ドロップキック
相手がふらついているとき後ろから	A	8	フルネルソン
	B	32	フェイスクラッシャー
	Y	72	◎ジャーマンスープレックスホールド
相手がふらついているとき前から	A	24	キック
	B	4	パンチ
	Y	20	ドロップキック
バックを取られて	A	4	エルボーバット
	B	4	エルボーバット
	Y	4	エルボーバット
相手がダウン中上半身で	A	4	ストンピング
	B	12	エルボードロップ
	Y	24	シワルバックブリーカー
コーナーポスト上で	A	16	フライングニードロップ
	B	16	フライングニードロップ
	Y	16	フライングニードロップ

闘魂がたまる技はリバースホイップ。必殺技はノーザンライトスープレックスだ。馳は見ためが派手な技をたくさん持っている。いろいろ試してみよう。

トニー・ホーム

闘 アッパー
必 コンビネーションアッパー

行動	ボタン	強さ	技の名前
通常かまえ・歩き	A	12	フック
	連打	4	百裂パンチ
	B	8	ボディー
	Y	12	ジャブ、ボディー、フック
走りながら	A	8	ジャンピングボディーアタック
	B	12	ショルダータックル
	Y	28	コークスクリューパンチ
相手と組んで	A	20	ボディースラム
	B	36	ブレーンバスター
	Y	120	★コンビネーションアッパー
	X	—	ロープスルー
相手をロープに振って近距離攻撃間合内	A	12	フック
	B	8	ボディー
	Y	12	ジャブ、ボディー、フック
	Y	40	アッパー
相手がふらついているとき後ろから	A	8	フルネルソン
	B	12	フック
	Y	12	ジャブ、ボディー、フック
相手がふらついているとき前から	A	12	フック
	B	8	ボディー
	Y	40	アッパー
バックを取られて	A	4	エルボーバット
	B	4	エルボーバット
	Y	4	エルボーバット
相手がダウン中上半身で	A	4	ストンピング
	B	8	エルボードロップ
	Y	16	チンロック
コーナーポスト上で	A	20	フライングショルダー
	B	20	フライングショルダー
	Y	20	フライングショルダー

闘魂がたまる技はアッパー。必殺技はコンビネーションアッパー。

選手たちのパラメーターを公開！

長州 力



長州力は必殺技のスコーピオンデスロック以外にも、パイルドライバーやバックドロップといった、敵の体力をけずれる技を持っているのが心強い。

タッチスピード	02
リングアウトリミット	13
打撃ディフェンス	10
投げ技ディフェンス	05
締め技デフェンス	07
ライフ回復	07
スタミナ回復	07

ザ・グレート・ムタ



持っている必殺技の数が、全選手中いちばん多いのが、このグレートムタだ。なかでも、コーナーポストからのムーンサルトボディープレスはハデでよい。

タッチスピード	04
リングアウトリミット	15
打撃ディフェンス	07
投げ技ディフェンス	07
締め技デフェンス	10
ライフ回復	05
スタミナ回復	10

藤波 辰爾



藤波はドラゴンスリーパーとドラゴンスープレックスという、強力な必殺技をふたつも持っているのが魅力だ。敵に与えるダメージはかなり大きいぞ。

タッチスピード	02
リングアウトリミット	12
打撃ディフェンス	07
投げ技ディフェンス	07
締め技デフェンス	07
ライフ回復	05
スタミナ回復	07

ビック・バン・ベイダー



技の破壊力ナンバーワンはこのベイダーだ。ショートラリアットはすぐに出せて、しかもかなり効果的な技だ。コーナーポストからの技が無いのが難かな。

タッチスピード	01
リングアウトリミット	15
打撃ディフェンス	10
投げ技ディフェンス	03
締め技デフェンス	05
ライフ回復	10
スタミナ回復	05

蝶野正洋



'92年度のG-1の覇者である蝶野は、まず喧嘩キックの連打で敵の体力をけずって、最後の仕上げにS．T．Fを仕掛けると本物っぽくてカッコイイかも。

タッチスピード	02
リングアウトリミット	10
打撃ディフェンス	05
投げ技ディフェンス	05
締め技ディフェンス	07
ライフ回復	05
スタミナ回復	07

スコット・ノートン



すべてにおいて、平均した攻撃力を持つノートンは、まぁ可もなく不可もなくっていったところ。ショートラリアットの多用でなるべく闘魂をためよう。

タッチスピード	01
リングアウトリミット	12
打撃ディフェンス	10
投げ技ディフェンス	07
締め技デフェンス	05
ライフ回復	07
スタミナ回復	05

獣神サンダー・ライガー



ライガーでは骨法を主体とした打撃系の技で、敵の体力をけずろう。そして、敵が弱ってきたところで、必殺技のシューティングスタープレスでキメ。

タッチスピード	04
リングアウトリミット	07
打撃ディフェンス	05
投げ技ディフェンス	05
締め技デフェンス	03
ライフ回復	07
スタミナ回復	05

トニー・ホーム



ホームは、元々ボクシングの選手だっただけあって、打撃系の技が主体となる。でも、コーナーポストからのフライングショルダーもできたりするぞ。

タッチスピード	01
リングアウトリミット	15
打撃ディフェンス	10
投げ技ディフェンス	03
締め技デフェンス	03
ライフ回復	05
スタミナ回復	10

馳　浩



コーナーポストに上がる姿が超カッコイイ馳は、ジャーマンやノーザンライトといった、ホールド技で最後は決めよう。リバースホイップも使えるぞ。

タッチスピード	04
リングアウトリミット	15
打撃ディフェンス	07
投げ技ディフェンス	03
締め技デフェンス	05
ライフ回復	03
スタミナ回復	07

橋本真也



橋本といえばやはりキック系の技だろう。蹴って蹴って蹴りまくって、とどめは必殺技のD・D・Tで決める！　っていうパターンで敵を攻めよう。

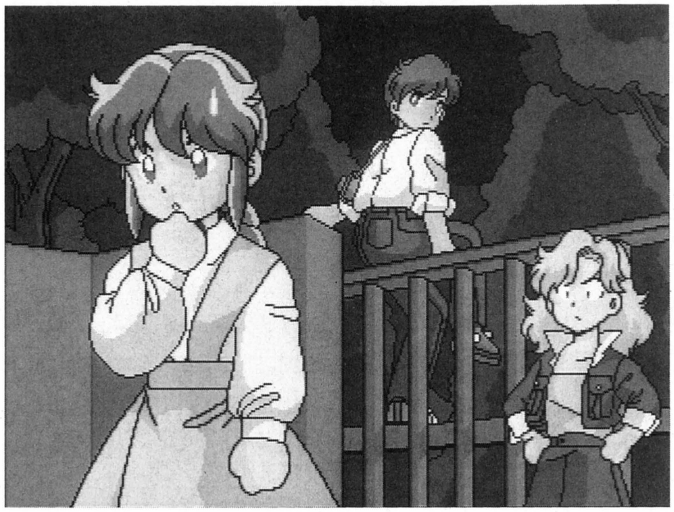
タッチスピード	01
リングアウトリミット	14
打撃ディフェンス	10
投げ技ディフェンス	05
締め技デフェンス	07
ライフ回復	03
スタミナ回復	07

※表中のタッチスピードとはパートナーとタッチをして入れ替わるまでにかかる時間、リングアウトリミットとはリング外で行動できる時間を能力値にしたもの。打撃ディフェンス、投げ技ディフェンス、締め技ディフェンスの各項目は、それぞれの技に対する防御力の高さを表わす。ライフ回復とはライフゲージの回復の速さ、スタミナ回復はスタミナの回復能力の高さをそれぞれ表わしている。各項目の数値は、高いほどその能力も高い。

ソフトウェア インプレッション
Software Impression

ゆみみみっくす

MD メガドライブ | アドベンチャー | CD-ROM
ゲームアーツ　発売中　7800円



ダメくんなときの心のオアシス 読者のはがきとこのソフト

編集部には私も含めて読者から送られてくるはがき、とくにファミ通本誌のアンケートはがきを楽しみにしている人々がいます。アンケートはもちろんデータの集計に使うのですが、表に編集部へのおたよりがあるでしょ。あそこにいろいろな事を書いてきてくれる人がいるのでそれを楽しみにしてるんですよ。書かれている内容は、ホントにたわいもないことから本誌への希望や指摘(お怒りも)、いまプレーしているゲームの感想や意見などさまざまです。

そんなおたよりのなかでもとくに楽しいのが、いまいちばん熱中してることや今日学校で起こった事件を興奮さめやらないうちに報告してくれたりする、読者の生の声なんだな。みなさんが感じた嬉しいことや悲しかったこと、怒りを覚えたことをそのままぶつけてきてくれて、等身大の感情の波が少し世間から離れ気味の私にはひどく新鮮だったりします。他人事ながら「へぇ一そうなんだ」とか「こんなふうに思うんだ」とか、考えさせられたり共感させられたりで、笑いを取ろうとするはがきよりもよっぽど面白かったりするですよ。事実は小説より奇なりとは、まさにこのことですね。

やっぱり人生のなかでいちばん楽しいのはハデでもなんでもない日々の生活なんだなぁ とか改めて思ったりしたわけです。

と前フリをしておいて登場するのが『ゆみみみっくす』なのです。このゲーム、何の気なしに買って3ヵ月ほど抽斗のなかに忘れてたんですよ。たまたま原稿が煮詰まったときに、抽斗漁りを楽しんでて発掘されたのが本格的な出会いだったかな。現実逃避モードを実行していたので即プレー。何もせんでも話が進んでいくんでしだらくボーっと眺めてました。

ストーリーを簡単に説明するとごくフツーの女の子、弓美の身のまわりで異次元への通路が開いて大騒ぎになるっていうお話で、私はそれまで竹本泉さんのマンガを知らなかったんですが、これを期にいっぺんにファンになりました。

なんていうのかなあ、絵もほのぼのしてて趣味なんですけど、物語の後ろにゆったり流れている日常感がいいんですよ。よく考えるとすごい大事件が起こってるのに登場人物たちは何故かマイペース。あんまり動じてない。非日常のなかでも無理やり日常を送ろうとする不条理さが見てててスゲー笑えるんです。その後、竹本氏のマンガをいくつか買いましたが、このパターンばっかで、ますます気にいってます。『ゆみみみっくす』に話を戻すと、学園コメディーみたいなので（さらに少女マンガらしいんで）主な舞台は学校。憧れのクラスメートとか風変わりな先輩とか登場するわけです。そのなかで翻弄される弓美の庶民的な振舞や考えかたが、私にはあまり縁がなかった世界ということもあってヒジョーに楽しいんです。突飛な事件の結末も気になるけど、最後には主人公たちの日常生活の顛末のほうに興味がいってましたね。

なんてニヤニヤしながら遊んでたら、原稿が書けなくて焦ってた気持ちも消えちゃいまして、いつの間にか(2光年ばかりウソかも)原稿も書き終えてて、あーこりゃいい塩梅。というわけでエンディングも余裕の心境で迎えました。あんまり縁起がいいんで、それ以来は、あんまり煮詰まるようだと『ゆみみ』をプレーすることにしてます。余計書けなくなることもあるがよしとしよう。（いいのか？）

ってことで異世界を舞台にした壮大な冒険もいいけど、身近な場所にも驚きや楽しみはゴロゴロしてるってことでシメますか。以上。

ところで冒頭の話に戻りますがアンケートはがきには、常連ちゃんもいます。またこの人から来たよ～とか勝手に盛り上がってるので、おたより欄は白いままにしないで何か書いてきてね（メーカーの人もね)。あっそうそう、10月22日にアスキーコミックスの単行本で竹本泉さんの『しましま曜日』が発売されます。おまけに『ゆみみみっくす』の原作も載ってるらしいんで興味のある人はどうぞ。

まどー関谷(冬ごもりの準備？)

♡私の好きな読者ちゃん♡

私らのなかには、特定の常連ちゃんから送られてきたはがきを、集計後コレクションしてる人もいます。ここではちょっと誌面を借りて私がとくに気にいってるかたがたに熱い声援を送ります。みんなの熱心さは評価されてしかるべきだと思うので。まず野島亜希子さん、いつもかわいいイラストを添えてきてくれてどうもね。なぜかいつもブタの絵だけを描いてくる藍原さつきさんもイカスです。変わった折り紙の折りかたを送り続けている山本直吉郎さん、シュールで良いので続けてください。フィーナのアドルさんのおたよりも楽しみにしてます。ほかにも大勢のかた、どーもありがとう。

ソニックウィングス

スーパーファミコン SF | シューティング | カートリッジ
ビデオシステム　発売中　8900円 | 10メガ

オマケのつもりで入れたゲームをマジでやってる人もいるんだよ

うおおおおおおおう。こんちゃ。私もけっこう編集部内ではヒマな人に相当するので、編集部に送られてきたアンケートはがきには、ほとんど目を通してたりします。

でね、はがきんなかには、「どうせ誰も読んでないんだろうけど以下略」的なことを書いたものが、どういうわけか多いんですわ。以下略のところには、「『スターパロジャー』で250万点突破しました」とかいったゲーム生活関係のことから、「いま好きな人がいて……」といった私生活関係のものまでいろいろあるんですけどね。なんかイヤですねえ、「どうせ誰も」的なフレーズは。読んで欲しくないのか、ひとりごとなのかよくわかんないので。なんかなあ。やめてね。

で(突然)、ここ↓に秘技がある。『ソニックウィングス』に隠されたタイムアタックモードがあった!!とか、『ソニックウィングス』の裏秘技ウルトラ隠しコマンドだっ!!とかいうヤツね。

タイムアタックの内容はっつーと、本編で登場するボス6体を、いかに短時間で倒すことができるかという至極単純なもの。私はその単純さのなかに奥深さを発見しちゃったので、最近ハマりまくりです。スッゲー楽しいっす。

大抵のボスが、ボムを1発撃って自機を重ねて撃ちまくり、といった方法で攻略できちゃうところが潔くてよいです。つまり、ボムを撃つタイミングが「ここぞ！」というときから100分の1秒遅れれば、それだけタイムも遅くなるというわけだ。画面上方にボスのケツが2ミリ見えたらボム。ボスがいったん姿を見せてから、2.988秒後にボム!!　とかいった具合に、「ここぞ！」の瞬間てのはすごくシビアなのね。そこがまたいいんだけど。

目押しがあったり、タイミング押しがあったり、ハドソンやナグザットのゲームにはあまり見られない要素がある（だいたいボムがないか）。1ミリ単位の移動より、コンマ01秒単位のタイミングってやつに私は惹かれちゃいました。惹き殺されそうです。まあ、これまでにない新しいタイプのタイムアタックといえましょうな。パチスロに似てるっていえば似てるですね。単純で奥深いってとこも。

でも、単純なところに落とし穴はあるもの。私の攻略法の場合、少なくともボムが5発は必要なんですけども、最初から持っているボムは2発。途中で3発のボムが出現しなくちゃならんわけです。しかもボムの出現は運だったりする。ふたつ目に出現するアイテムがボムではなくパワーアップだったら、もう、ベストタイムはムリってことになってしまうのだ。

じゃあ、ダメだったらリセットすれば……ってことになるんですけど、リセットすると困ったことにタイトル画面に戻ってしまう。そう、例の長ったらしいコマンドを初めっから入力し直さなくてはいけないわけ。私の使用機はラビオちゃんなので、そこでまた例のコマンドでしょ。また最初からあ、とか思うとリセットできないです。で、仕方ないからわざとやられる作業をしなくちゃならんのだ。

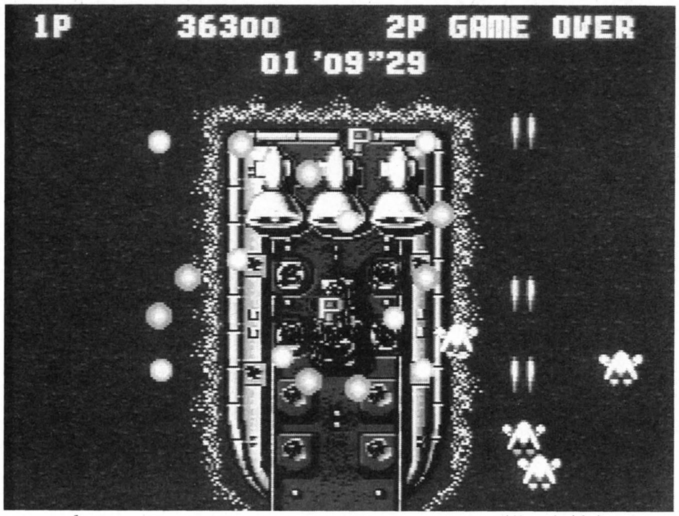
なんかね。テンポ悪いですねえ。タイムアタックでリセットできないってのは致命的なものだと思うんですけど。

私、思いますよ。なんでこのような楽しいモノを隠しとくですかねえ。どうしてこないな長ったらしいコマンドを入力せにゃアカンのですかねえ。どういったいきさつでこんなに遊びにくく作ったんじゃろうか。とか思うんです。

タイムアタックとかスコアアタックをあんまり研究してない人が、どうせ誰もやんねえんだろうけど余った容量でなんか入れてやれ。って作ったに違いない、と思います。で、それがたまたま面白かった（私好みのゲームだった）という結果になっただけのことなのかも。ちょっと言いすぎかもしれんですけど、そんな些細なことのために、このモードを人に勧めることができないのは悲しいことですよ。

まあ、どんなゲームでも言えることなんだけど、それを遊ぶ人がいるってことを前提に作ってほしいですな。ではまた。

チムコ中堀（本編はツマラン）



2大コマンド

①タイムアタックモード

自国選択画面で
Rボタンを押したまま
A、左、Y、右、X、下、B、上
の順に押す
するとタイムアタックモードに
挑戦できるのだ

②ラビオちゃんモード

自国選択画面で
Rボタンを押したまま
左、下、右、X、Y、A、B、左、下、
右、下、X、Y、A、Bの順に押す
すると、自機がラビオちゃんに
なってしまうのだ

これがいまんところのベストタイムなの

02'03"18

⬆難易度イージー、残機数5、連射つきパッド使用、ラビオちゃんモードで出しました。

元祖 水玉本舗

イラスト 水玉螢之丞

今週のおテーマ：美少女戦士セーラームーン（木野まこと）

水玉先生はなかなかいい人らしい……



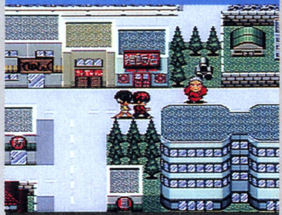
★参考資料・別冊宝島「プロレス必殺技読本」← おもしろかったぞこれ



NEW GAMES CROSS REVIEW

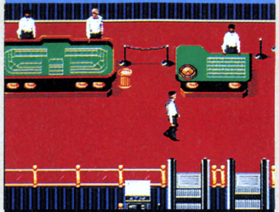
新作ゲームクロスレビュー

10月18日〜10月24日

批評家		作品 アークス・スピリッツ	作品 ミラクルガールズ	作品 らんま1/2 朱猫団的秘宝
発売日		10月22日	10月22日	10月22日
				
		スーパーファミコンカートリッジ サミー 8900円	スーパーファミコンカートリッジ タカラ 8800円	スーパーファミコンバックアップカートリッジ 東宝 9800円
		パソコンから移植された、斜めスクロールのアクションゲーム。4人の主人公のなかからひとりを選び、悪の魔女を倒すためにダンジョンを突き進んでいく。	テレビで現在放映中の同名アニメがアクションゲームになった。"みかげ"か"ともみ"になって、さらわれた友だちを助けよう。かわいいミニゲームもあるよ。	あの『らんま1/2』が、今回はRPGになって登場。ストーリーはこのゲームのオリジナル。各キャラの、原作でおなじみの必殺技が戦闘シーンで見られるぞ。
 浜村通信	『ブルースブラザーズ』のファンだったことがある。とくにジョン・ベルーシ。あのハチャメチャぶり、最高によかった。去ってしまったことで、さらにあのカリスマに磨きがかかったみたいね。左は、一応ベルーシのつもり。バブルガムブラザーズではないので念のため。	6 イベントやアイテムを探しつつ迷宮内を走り回るのは、スリリング。腕に応じてキャラを選べるのも楽しい。よくあるパターンといわれればそれまでだけど。気になったのは、操作性の悪さ。とくに斜め攻撃が辛いよ。これがよけいに難易度を上げ、ストレスを蓄積させる。惜しいな。	5 『ワギャン』ライクな横スクロール型アクション。敵をやっつけるのではなく、キャンディーをあげてストップさせ、ボス戦にミニゲームを採用。コンセプトは同じだよね。キャラデザイン、背景の色彩をひと目見てもわかるように、ズバリ、対象年齢はお子様。小学校低学年と見た。	6 ストーリー重視の一本道RPG。戦闘シーンは、一見『FF』。やってることは『ドラクエII』。戦闘がただの時間稼ぎになっているのは、個人的にはあまり好きじゃない。『らんま』のわりには、ストーリーがいきなりファンタジー。なんでよ!? 『らんま』ファンならプラス1点てとこか。
 ローリング内沢	浜村通信を筆頭に最近編集部内でDOS/Vチーマーが発足。彼らにいわせると時代はDOS/Vらしい。ノンノン、全然わかってない。いま時代はア・ミ・ガ♡。アミガユーザーのオイラとしては、対抗意識が芽生えちゃったもんね。でも、ちとDOS/Vほしいス。死ぬ。	5 斜め見おろし型の『ガントレット』ですな。内容的にはおもしろいんだけど、画面にキャラクターがいっぱいでてくると、重くなるしチラつくしでチト遊びづらい。あと死ぬとステージの最初からっつーのはヒドイす。またデータのバックアップ機能くらいはつけてほしかったっス。	5 タイトル、キャラクターからして低年齢向けのゲームだと思うが、ちと難しいっス。憶えゲーなんで、1回学習しちゃえば楽勝なんだけど。メインのゲームはさておき、サブゲームが楽しい。コントローラーを使ったツイスターゲームみたいなやつはアイデアの勝利だと思うっス。	4 操作感覚スゲー悪いス。キャラクターの歩く速度も遅くてイライラ。RPGって長時間プレーするもんだから、そこいらへんの配慮はしてほしいっス。内容的な部分は普通、そんなにムリヤリなストーリーでもないし。でも原作のファン以外がのめり込めるかどうかというと、×かも。
 渡辺美紀	限定販売で、もう手に入らないと思ってたビデオがこの手に。ああ、これもそれもP社さんとカッパのおかげナリ。うれしいよぉ。世の中イヤなことも多いけど、元気3倍増でまたがんばるぜい。パンダのアタマがデカくてヘンでもへっちゃらさ(ホントは少しイヤかも)。	5 設定やオープニングなどはムードがあっていいんだけど。私はこの操作方法がダメ。だって斜めのに弾を撃ちたいと思ったら、その方向に進みながらじゃないと撃てないんだもん。これってキビシイよ。方向が固定できたらよかったのに。なんだか無駄な動きが死を早めているみたい。	5 対ボス戦をミニゲームで行なう、『ワギャン』的ゲーム。アクションステージは仕掛けに多少の違いはあるものの、どれも似通っていて単調。ウリの超能力もステージの最後に強制的に見せられるだけ。ちょっともったいないなあ。ミニゲームのジョイジョイパッドは編集部内で大人気。	5 全体的にフツーのRPG。登場人物の特異体質を、スパイスとしてちょこっと加えてあるカンジ。気になるのは戦闘終了後の間。バンザイするためにあの間ができてしまうなら、バンザイしなくてもいいのに。あと、どの武器を持ってもアニメーションは同じなど、粗削りな部分も多い。
 ジョルジョ中治	近ごろなぜか超能力ブーム。おいらの得意技はテレパシーとサイコキネシス。といっても当編集部は自己申告制なので、本当に精神でしゃべったり、念で物を自在に動かせたりするかどうかは不明。1円玉を2枚額に貼り付けたぐらいで、気分は超能力者だったりする。	6 グラフィックはきれいだし、操作感も悪くない。ゲーム内容にも好感が持てる。全体的によくまとまっていると思う。ただ、カギを見つけたり、アイテムを駆使してうまく戦ったりってのは楽しいんだけど、一度やっつけた敵が、ちょっとのスクロールで即復活するのだけは許せん。	4 言うなれば『ワギャン』のミラクルガール版ってとこですかねぇ。のわりには、けっこう辛口のアクションで難儀な思いをする人がいるかもしれんなあ。ま、好き好きなんで、何とも言えんが。ストーリーモードは見かけによらずシビアだけどミニゲームでは盛り上がれそう。1日くらい。	4 べつに悪いと言ってるわけじゃないが、字のデカさと動きのトロさが気になる人は気になるかも。あんど、これはたぶん偏見だと思うが、『らんま』の世界を表現するのにRPGでは荷が重いのでは? 随所に"らしい"台詞とか行動が出てはくるが、ファンでなければ、ただのRPGやん。

※この写真の秘密が知りたい人は、
85ページからの特集を見てね!!

10月21日
スーパーカジノ シーザースパレス



スーパーファミコンカートリッジ
ココナッツジャパン 8980円

ラスベガスのシーザースパレスを舞台にした、カジノシミュレーションゲーム。ポーカー、ルーレット、ブラックジャックなど11のゲームが楽しめる。

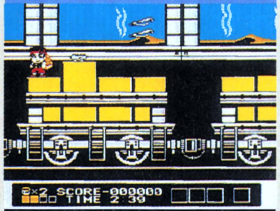
【5】アメリカンテイストなカジノゲーム。ポーカー、スロット、ルーレットと、あえて押さえ目に描いたグラフィックが、いかにもソレ的な雰囲気をかもしだしている。◎。気になったのは操作の複雑さ。スタートボタンを押せばやりかたはわかるけど、それじゃ不親切。もう少し……。

【6】本場ラスベガスのシーザースパレスで遊んでいるような雰囲気作りはうまい。いままでのカジノゲームには見られなかった、KINOやスクラッチカードなどのギャンブルも盛り込まれているのもグッドっす。しかし、大金を当ててもあんまり嬉しくないのはゲームであるゆえの性か。

【5】グラフィックや音関係はすげーいい。雰囲気バッチリ。ゲームの種類が多いのもうれしいんだが、どれもイマイチおもしろくない。原因は当たらなさすぎることにあるんじゃないかな。ホンモノらしくしているとはいえ、ゲームはゲームなんだもん。もうちっと当たってほしいよなあ。

【5】これといった目的はなく、垂れ流し的にギャンブれるこのテのゲームは、結局のところ飽きないってだけなんだよね。ひとつひとつのゲームのデキが、ある程度の水準をクリアーしていればそれでオッケーって気もする。んで、このゲームの場合、ルーレットが甘いかなってところか。

10月22日
大工の源さん2 －赤毛のダンの逆襲－



ファミコンカートリッジ
アイレム 6800円

人気キャラクター、大工の源さんが主人公のアクションゲーム第2弾。恋人のカンナちゃんを助けるため、赤毛のダンやドクターパラレルと戦うのだ。

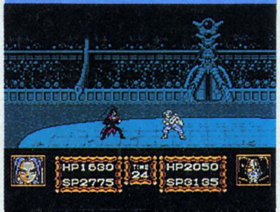
【5】16ビット全盛の御時勢だけに、さすがにグラフィックは見劣りするが、ま、それはお値段と相殺か。音声合成もしっかりやってるしね。難易度は高い。覚えゲームなのでパターンさえつかめばいいはずだけど、タイミングがかなりシビア。その辺がマニア受けするとこなんだろうけど。

【4】ちと作りがザツ。ファミコン創世紀のアクションゲームみたいス。「源さんどうにかしてください」ってカンジ。ファミコンでも、もすこしおもしろいアクションゲームができるはずだと思うんだけどな。本当に普通のアクションゲームなので、もうひとひねりしてほしかったすス。

【5】驚くのは1面の難しさ。なんでこんなに難しいの？　敵の動きがメチャクチャいやらしく激しい。これはちょっとヤル気をそがれます。対ボス戦や2面などのあっけなさに比べて、1面のムズさ加減が不思議でならない。ここで動きに慣れておけって感じなんですかねえ。う～む……。

【4】月に1本も出ればましな世界になってしまったファミコンで、まだやるか！　ってくらい元気な源さん。これ以上はないオーソドックスな作りに、涙するユーザーは果して全国で何人いるのだろうか？　……なんてことのほうが気になってしかたがないのだが、デキはそれなりです。

10月22日
幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会



ファミコンデータック専用カートリッジ
バンダイ 2800円

人気コミックが原作のアクションゲーム。ストーリーモードと2Pモードのふたつが選べる。キャラクターは、バーコードを読み込ませて登録するのだ。

【5】キャラが小さいね。小さい身体でピョンピョン跳ねて、ぶつかったら殴って蹴る。『ストⅡ』ライクに必殺技も出るけど、迫力不足。まるでノミのケンカみたい。自分で強力なバーコード戦士を探すことに、喜びを見いだせるか。そこにこのソフトの命運がかかっているな。きっと。

【3】う一……しょぼい。グラフィックがしょぼい。操作性もしょぼい。データック専用ソフトなので容量も少ないし、その少ない容量のなかでゲームを作るのは大変だと思いますが……価格も安いしね。でも、これはねえ。強いバーコードを探す手間だけは楽しいんだけどねえ。むむむ。

【4】基本はデータック専用ソフト第1弾の『ドラゴンボール』系。入力したキャラクターを使って格闘するってやつね。対戦モードはけっこう盛り上がるけど、ストーリーモードがどうもダメ。必殺技がうまく出せなくって負けちゃうのだ。キャラがちっちゃいのも迫力不足なカンジだな。

【3】こんなちびっこいキャラクターでナニせい！　ちゅーのはムシが良すぎやせんか!?　これなら、まだバーコードのデータを入力するだけで、あとはコンピちゃん任せにしてくれたほうが数倍よかった。バーコードを集め倒して『幽遊』のキャラを作るのは楽しいが、操作性がこれでは!!

10月22日
スタートリング オデッセイ



PCエンジンスーパーCD·ROM²
レイ·フォース 8200円

ファンタジー世界が舞台のRPG。主人公のレオンは蘇った魔王の配下によって連れ去られた母を救うために、幼なじみのソフィアとともに旅に出る。

【6】つくりは徹底的にオーソドックス。ストーリーに深みを持たせ、対象年齢を高めに設定。漢字も多く、展開も早い。大人が秋の夜長にじっとり浸るにはちょうどいいかも。戦闘は単調だけど。それにつけても、グラフィック、ノリなど、随所に『ＦＦ』テイストを感じてしまうのは、なぜ!?

【3】ひと昔まえ、RPG 創世紀のときのゲームみたい。もうストーリーも先が読めちゃうような内容だし。しかも、フィールド上に敵が多い多い。5歩も歩けば敵と遭遇。これじゃヤになっちゃうスよ。内容に比べて値段が高いのもちょっと……。キラリと光る特徴とかもないし。むむむ。

【7】CD-ROMだがアクセス時間も気にならない。遊びやすいRPGね。エンカウント率がちょい高いが、ま、ガマンできるかなというカンジ。買い物時に、それを装備できるキャラと所持金がわからないところが不便でイヤン。キャラのレベルアップに合わせ、敵の数が増えていくのには驚き。

【3】このゲームの手本は『ドラクエ』。それも『Ⅰ』や『Ⅱ』あたりとみた。とてもスーパーCDとは思えないくらい貧弱なグラフィックと敵出現率のバランスの悪さは、ファミコン黎明期によく見られたRPGと酷似。ただ違うのはアニメーションがあるってだけ。なんにしても遊びづらいゲームだ。

10月22日
シルフィア



PCエンジンスーパーCD·ROM²
トンキンハウス 7800円

美少女シルフィアが冥界の王ハデスを倒すために戦いをくり広げるアクションゲーム。4種類のパワーアップショットを使って全8ステージを戦い抜け。

【8】『ザナック』ライクな武器選択型シューティング。何が目新しいわけでもない。中ボスを次々に登場させたり、スプラッター的怪物で目を引いたり。手法はオーソドックスなんだけど、ついつい手が出てしまう。ゲームバランスがいいせいかな。丁寧に作ってる。そんな印象を受けた。

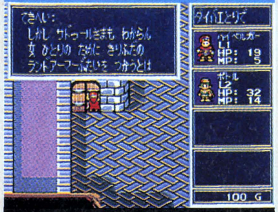
【4】敵キャラとかステージとか、パッと見た目は派手なんだけど、実際プレーしてみるとそうでもない。派手というよりただゴチャゴチャしているだけってカンジ。しかもシューティングゲームに肝心な壮快感も薄い。自キャラの攻撃方法もちと古くさいというか陰気くさいっす。むむ。

【7】シナリオは思いきりヘビーだが、内容はキモチいいパワーアップシューティングゲーム。どこがって言えないけどやめられない魅力がある。数種類のショットがどれもけっこう使えて楽しい。難易度選択ができ、無限コンティニューまであるから、へたっぴでもどんどん先へ進めちゃう。

【6】マッチョな兄貴を妖精に変身させて、縦スクロールに模様替えしたらこうなっちゃいましたぁ的なゲーム。敵やアイテムがゲリバリに出現するので、ゴリゴリぶち進んでいく快感はある。『超兄貴』ほどではないが、暇つぶしになら、このヘンな世界を漂ってみたい気にさせてくれる。

10月22日

Vay
～流星の鎧～



メガドライブCD-ROM
シムス　7800円

機械とファンタジーが融合した世界を舞台にしたRPG。王子ハイベルガーは、敵国にさらわれた恋人エリンを救うため旅出つ。ビジュアルシーンは必見。

6
CD-ROMのRPGの典型的作品。ストーリー最優先。見せ場のシーンはアニメでショーアップね。戦闘シーンが単調なので、自動戦闘でなるべく負担にならないようにしているけど……。これなら戦闘シーンはなくってもよかったんじゃない!?　ストーリーのデキ、テンポもいいんだし。

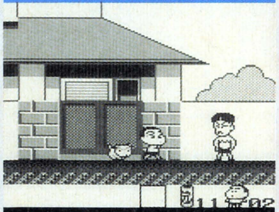
5
グラフィックはメガ-CDだけあってキレイ。が、しかしストーリーやゲームシステム、見せかたなどが、ごくごく平凡というか、ありがちというか、ほかのRPGと何のかわりばえもしないのが、ちょっと惜しいっス。ほかのRPGにはない特色みたいなものを出してほしかったすよ。

6
ストーリー重視のRPG。なんとなく『ドラスレ英雄伝説』を思い出してしまった。絵もキレイだし、歩くスピードも速くできていーことはいいんだけど、バランスの悪さが悲しい。新しい場所へいくと敵がメチャ強く、無駄なレベル上げが必ず必要になるんだもの。そこが残念だなあ。

5
物語の要所に登場するボスキャラがかなりの強敵で、当然レベル上げをさせられるのだ。ところで、レベル上げにも楽しいレベル上げとそうでないモノの2通りがあって、このゲームの場合は……微妙なんだよね。戦闘はラクなんだけど、もらえるお金や経験値は微量だし。う～む。

10月22日

クレヨンしんちゃん2
オラとわんぱくごっこだゾ



ゲームボーイカートリッジ
バナレックス・バンダイ　3500円[込]

人気コミックが題材のアクションゲーム第2弾。今回は遊園地や幼稚園を舞台に、しんちゃんが大あばれするぞ。4つのミニゲームがあるのもうれしい。

4
ミニゲームをオーソドックスな横スクロールアクションでつないだ感じ。ミニゲームの勝敗は運に左右されるものが多い。アクションも、一見簡単に見えるけど……いきなり敵が出てきてやられちゃう、なんてシーンが続出。ん～、お子様向けにしては、なっかなか進めないなぁ。

4
アクションゲームにおける仕掛け、見せかたなどはけっこうよくできていて、おもしろいんだけど、いかんせんしんちゃんの行く手を阻むキャラクターたちの動きが速すぎてすぐやられてしまう。納得いかないす。ゲームバランスをちゃんとしてくればもっと楽しくなったと思う。

5
多少の変更点はあるものの、アクションゲームのあいだにミニゲームがあるという作りは、前作と同じ。前回も思ったんだけど、ちとアクションが難しめなんだよな。一発死にはやだなあ。ミニゲームを単体で遊べるのはウレシイけど、そのときに遊びかたの説明がないのが困り気味。

5
魅力的だった前作のサブゲームと比べると小粒感は否めない。4つあるけど、どれもありきたりになったなあって印象しか残らんかった。あ、悪い悪い。サブゲームのことなんぞから始めてしまって。ちゅーても、アクション自体、あまり変っとらんので、前作ファンならって感じ。

Best Picks of This Week

今週はイキナリの実写版。いかがです？　それにしてもみんなよくやるよなあ。思いっきりなりきってますもんねえ。見ているこっちが恥ずかしくなっちゃうよ。

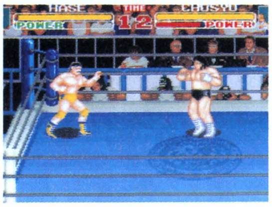
「今週、どう？」と聞かれたら、きっとこう答えるだろう。「普通」……。オーソドックスな守りの作品が多いなか、ゲームバランスのよさを評価して『シルフィア』、ノリの好みで『スタートリング』を推薦しちゃおうかな。

おすすめはないっす。金をためてアミガを買おうぜ。アミガはいいすよ。最近イギリスでCD-ROM 内蔵のアミガＣＤ32も発売されたし。『SYNDICATE』で思いっきり遊びたいス。日本での発売は未定だけどね。

今週はＰＣエンジンがよかったなってわけで、『シルフィア』と、『スタートリング』をおすすめナリよ。お好みに合わせ購入するがよい。好みのゲームがない人は来週まで待ってみたら？　20本ぐらい発売されるからさ。

今週は不調。バイオリズムがおいらと合わんかったんやろね。というわけで、心の底からドーゾちゅーのはなしです。おいらの場合はたぶん秋のＧⅠ戦線まっ盛りってことで、他の使い道が決まっとるんだろうなあ。

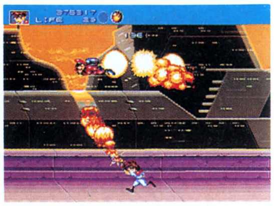
読者 クロスレビュー

新日本プロレスリング 超戦士 in 闘強導夢


バリエ　9800円

8
レスラーの動きはぎこちないが、このリアルさは新日ファンにはたまらない。簡単操作のハデな技は、ファンから初心者まで楽しめる。ただ、タッグマッチで4人を同時に使えないのが残念。

長崎県　隣察

ガンスターヒーローズ


セガ　6800円

9
さすがもとコナミのスタッフが作っただけあって、かなり高いレベルのアクションだ。とくにBGMとグラフィックがすごい。ただし、後半の高い難易度と強引な展開がちょっと……。

福岡県　丸田智隆

ウイニング・ポスト


光栄　12800円

9
パソコン版との違いは、有馬桜子が着替えることか。やはり金のないときは苦しく、失敗もあるが、自分の馬が走るとなると、なかなか楽しくハマってしまう。ゲーム進行が遅いのが難点か。

埼玉県　森田貴宏

パチンコ物語・パチスロもあるでよ


ケイエスエス　9800円[込]

9
パチンコのほうは大当たりしても、Ｖゾーン入賞の表示がなく、いつのまにかパンクすることがあり納得いかない。しかし、パチスロのデキはかなりよく、実戦にも役立つかも!?

福井県　中道清純

聖剣伝説2


スクウェア　9800円

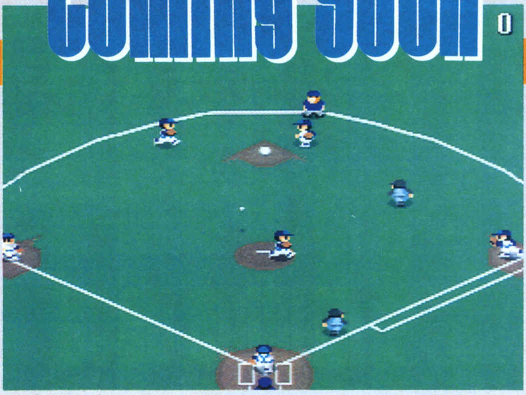
9
リングコマンドは使いやすく、なかなかいいと思う。宿屋でしかセーブできないのがちょっとキツイ気もする。仲間はこころ強いが、じゃまでしょうがないと感じることもあるなあ。

千葉県　斉藤宏行

読者のみなさんのレビューを募集しています。最近、自分がプレーしたゲームについての感想を100字前後にまとめ、はがきに書いて送ってください。このとき、ゲームのタイトルと対応機種、点数を忘れずに。採用者には1000ガバス進呈!!

あて先 **読者クロスレビュー係まで**

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。



ガンバった人にこの1本

白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3

ビジュアルシーンでいつもプレーヤーを楽しませてくれる『ガンバリーグ』。その最新作がついに登場だ。とくに、新しくなったペナントモードは白熱もの！

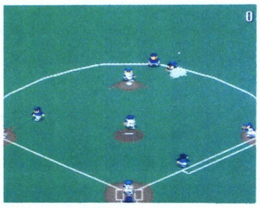
SF スーパーファミコン	スポーツ			カートリッジ
	エピックソニー	12月発売予定	8900円	8メガ

リアルだよ〜ん！これこそがンバリーグ！

いままでの野球ゲームに物足りなさを感じてきたキミ、『ガンバリーグ3』は違うぞ。なかでもいちばんのポイントは、前作大好評だったペナントレースがかなりパワーアップしていることだ。乱闘、退場、パスボール、そして選手の故障まで、リアルに再現されている。もちろんプレーのうえでも、ダイビングキャッチや三振後のくやしがる選手、そのほかに観客のヤジまで盛り込まれているのだ。



⬅バッターが打席にはいると打率などのデータが出る。


➡画面の右上の数字は風向きや強さをあらわしている。

ホームランで



ガッツポーズ！

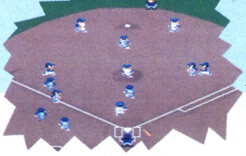
⬅ホームランを打つと、喜ぶ打者のビジュアルが見られるのだ。

デッドボールだと…



⬅バッターがデッドボールをぶつけられると……。

乱闘だ


⬅いきなり乱闘になってしまうぞ。こうなるとどちらかが退場だ!!

ファインプレー！


⬅横っ飛びのスーパーキャッチ。タイミングが命だ。

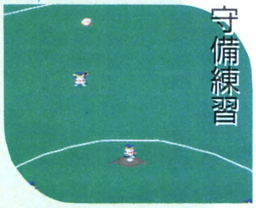
その他のモードも充実！

ゲームモードはペナントレースのほかに、1試合だけ行なうスポットモード、ファン投票で出場する選手を決めるオールスターゲーム、野球ゲームが苦手な人には練習モードとホームラン競争モード、自分で6チーム選んで試合をするリーグ戦モードなど、6種類が用意されている。また、自分のチームを作ってペナントレースに出場するチームエディットモードもついていて内容は充実しているのだ。

ピッチング練習


⬅ピッチング練習ではコースを狙う練習ができるぞ。

守備練習


➡フライを取るのが苦手な人はこれで練習をしよう。



⬆ファン投票で選手が決まるオールスターゲーム。もちろん監督推薦もあるぞ。

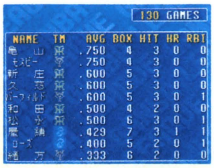
ホームラン競争



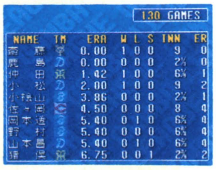
⬆チームからバッターをひとり選んで行なう。全打席ホームランを狙え。

データも満載!!

今回、もうひとつの注目は、実名で選手が登場するようになったことと、試合後に細かいデータが見られるようになったことだ。自分のチームの勝敗成績はもちろん、バッターだったら打率やホームラン数。ピッチャーなら防御率や投球回数、勝ち負けの数まで見られるようになっている。しかも、これらのデータは見やすいように野球ニュース風にアレンジされていて、気分は盛りあがるぞ。



⬅バッターの打率ベストテン。ホームランやヒットの数まで見ることができるのだ。



➡こちらはピッチャーの防御率ベストテン。ここに自分のチームの名前があるとうれしい。



⬆顔の表情で選手の調子がわかるぞ。調子のいい選手はどんどん使っていこう。

アナウンサーが登場!!


⬅某スポーツニュースのアナウンサーに似ているような気が……。



あなたです

スーパーニチブツマージャン2 全国制覇編

カミチャのイチナキにもめげずカンチャンひいてフリテンリーチ!! 高めでリャンペー、トリプルだ!! なんのこっちゃわからん人はこのゲームで特訓せよ。

SF スーパーファミコン	テーブルゲーム	カートリッジ
	日本物産 11月12日発売 9800円	16メガ



充実の麻雀ゲームに大満足でしょ

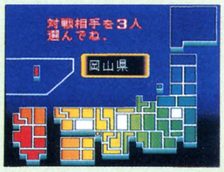
きょうびの麻雀（マージャン）ゲームは麻雀（マージャン）できるだけじゃだめでしょ、やっぱり。クイズのひとつも付（つ）いてなきゃね、てなキミも『スーパーニチブツマージャン2』なら安心（あんしん）。メインモードの全国選手権（ぜんこくせんしゅけん）のほかに、サブモードが4つも付（つ）いたお得（とく）な麻雀（マージャン）ゲームなのだ。けっこうやり応（ごた）えありますよ、これは。



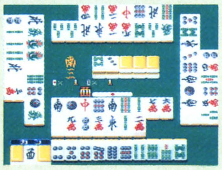
◆もちろんルール設定可能です。地元のルールで打つべし。

フリー対戦

対局人数を設定し、相手を選んで半荘勝負するモード。半荘終了後は続けて勝負することもできるし、相手を変えることもできるのだ。



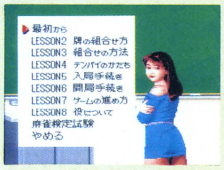
◆各都道府県にひとりずつ、つわものが待ち構えているのだ。



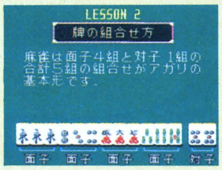
◆対戦相手に選んだら、思う存分打ちまくれ。狙えトップ。

学習モード

数ある麻雀ゲームの学習モードのなかでも、このゲームの学習モードは格別に親切。サイコロの説明までしてくれちゃうほどなのだ。

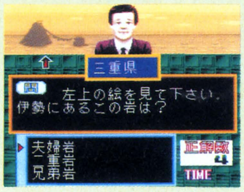


◆学習モードだけでこんなに項目があるのだ。こりゃ便利。



◆このように図解付きでわかりやすく説明してくれるのだ。

絵クイズ



◆各都道府県にちなんだご当地クイズなのです。

Teaタイム

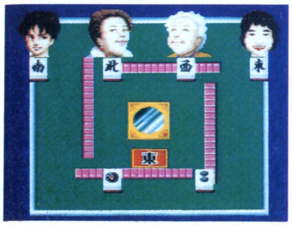


◆全国の猛者どもの特徴を知ることができるのだ。



全国選手権に出場したまえよ

さあ、全国選手権（ぜんこくせんしゅけん）に出場（しゅつじょう）しよう。まずは名前（なまえ）と顔（かお）、出身地（しゅっしんち）を登録（とうろく）。対局人数（たいきょくにんずう）（2～4人）を選択（せんたく）してスタート。試合形式（しあいけいしき）は半荘（はんちゃん）2回勝負（しょうぶ）。上位（じょうい）にいればトーナメントに残（のこ）ることができるぞ。といっても簡単（かんたん）には優勝（ゆうしょう）させてくれない。全国（ぜんこく）の猛者（もさ）どもが立（た）ちはだかっているのだ。裏技（うらわざ）やアイテムはないから、実力（じつりょく）で優勝（ゆうしょう）をつかみとろう!!



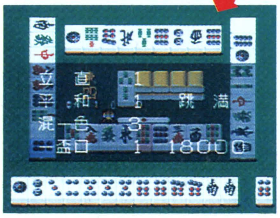
◆わっ、すげえメンバーだな。平均年齢高すぎるぞ、コラ。



◆よ～し、いい感じだ。ここは勢いにまかせてリーチといきましょう。



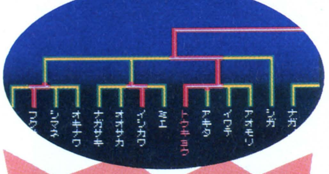
◆待ちがよくわからないけど、コンピューターが教えてくれるから平気。



◆おまけに得点計算までしてくれる。こりゃ便利。



◆よしよし、2回の半荘を終えて総合トップ。見事トーナメントに勝ち残ったのだ。





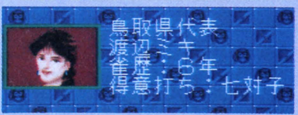
◆や、やりました。幾多の苦難を乗り越えて優勝!!

ジョルジョがいた!!

な、なんとゲームのなかにジョルジョ中治を発見!! 眼鏡といい、表情といいクリソツだ。おまけに〝渡辺ミキ〟というキャラも。「偶然です」（日本物産）。あ、そうスか。



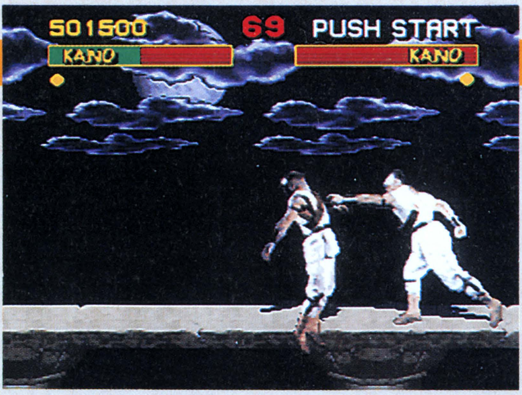

撮り込み画像なのか?



渡辺ミキも発見!!



おわるな!!



究極神拳でカ・イ・カ・ン

モータルコンバット

神拳降臨伝説

リアルで迫力のある格闘ゲームをお捜しのキミに、ぴったりのゲームが登場だ。その名も『モータルコンバット』。これで、リアルな格闘を堪能してくれ。

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	アクレイムジャパン 12月17日発売 9800円	16メガ

トリコミはスゴイデース

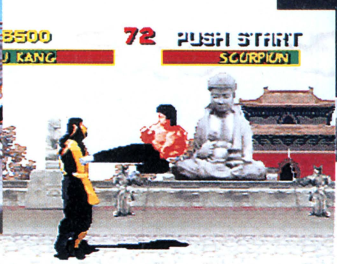
この『モータルコンバット』は、いままでの格闘ゲームとはちょっとばかし違う。キャラクターや背景に撮り込み画像を使用しているから、まるで映画でも見ているかのようなリアルさなのだ。なめらかに動くキャラクターを見ているだけでも超感動モンだぞ。

モードには、お約束の対戦モードと、悪の帝王シャン・ツンとその手下のゴローを倒すために、500年に一度開かれる武闘大会に参加するストーリーモードがあるぞ。

撮り込み画像で超リアル



⬆見よ、この撮り込み画像をふんだんに使った画面を‼ キャラクターの動きがなめらかだから見ていて気持ちがいいね。



⬇必殺技だってこんなにド迫力だ。出して、出して、出しまくって、敵をブチのめすのだ。いけ〜。



⬆ステージの背景もいろいろ。橋の上での闘いは、勝つと相手を下に落とすこともできるのだ。死んでも勝て。

ド迫力の必殺技

格闘ゲームに無くてはならないものってやっぱり必殺技だよね。各キャラクターは、飛び道具系や武器を使ったものなど、それぞれ特有の必殺技を持っている。出しかたも簡単なコマンド入力型だから、初心者も安心なのだ。もちろん、どの必殺技も撮り込み画像で迫力満点だぞ。さあ出せ。

武器を使った必殺技も



⬅これがスコーピオンの必殺技、バトルハープーンだ。



⬆フリーズショットは、敵を数秒間動けなくすることができるぞ。注意しろ。



⬆敵に鎖を巻きつけ、自分のところへ引き寄せてから攻撃する、すげー卑怯な技。

究極神拳で GO TO HELL

いままでの格闘ゲームは、必殺技で相手を葬ることが最高の快感であった。しかし、このゲームではその快感をはるかにしのぐ究極の必殺技があるのだ。その名も究極神拳。この技は究極なだけに、3本勝負で2本取ったときにしか使えないというしろもの。つまり、勝たなきゃ使えないってわけ。出しかたは、2本取って"FINISH HIM(またはHER)"と表示されたときに、究極神拳のコマンドをす速く入力するのだ。

ユーアーグロッキー



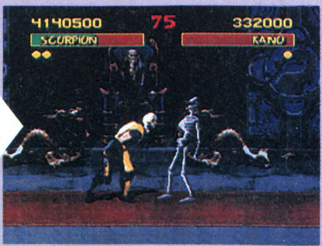
⬆ほれ、いまが究極神拳を出すときだぞ。さあ出せ。それ出せ。せかすなー‼

アーユーレディー？



⬆いきなりマスクをはぎ取ったぞ。ん？ ギエ〜‼ 素顔はこんなグロかったのか。

ゴートゥーヘル‼



⬆口から奇妙なものを吐きだしたとたんに相手が白骨化した。ひ、人殺し〜。

ワァオ、ファンキーなヤツらの紹介だぜ

選べるキャラクターは全部で7人。主人公的なヤツから、ハイレグギャルまで、どいつも個性的なヤツらばかりだぞ。ストーリーモードでは、選んだキャラクター以外の6人と闘うことになるので、各キャラクターの特徴をつかむことが大事。というわけで、全7人の紹介をするのでとくとご覧あれ。

7人からセレクト



⬆とりあえずこの7人はひと通りプレーしてみるべし。

リウカン



中国拳法の最高秘密結社、白蓮の元精鋭メンバー。中国拳法独特のす速い動きと華麗な技には定評がある。強烈な飛び蹴りの逆龍脚は重宝するぞ。

フェニックスファイヤーショット



⬆言わずと知れた、飛び道具系の必殺技だ。

ソニア・ブレイド



紅一点の女戦士。彼女の特徴は、みごとなふとももを利用しての投げ技やジャンプ攻撃。飛び道具系の必殺技、ソニックラッシュは強力だぞ。

レッグロックドライバー



⬆足を使っての投げ技。ふとももではさんで〜。

ジョニー・ケージ



マーシャルアーツ界のスターであるとともに、映画俳優としても脚光を浴びている。ホログラムアタックを始めとして敵の意表をつく攻撃が得意。

ホログラムアタック



⬆す速く敵の懐に飛び込み、蹴りをくらわす技。

ライデン



自然のエネルギーを闘いのエネルギーに変えてしまう能力を持ち、なかでも雷の攻撃を得意とする。瞬間移動は敵をカクランするのには最適。

テレポーテーション



⬆こいつの瞬間移動にはビックリ。加速装置か?

カノ



金のためならどんなことでもするという超極悪人。現在はブラックドラゴンという犯罪組織の殺し屋。強力な頭突きと長いリーチに注意しろ。

スピニングヘルリボルバー



⬆グルグル回って、敵に向かって飛んでいくぞ。

スコーピオン



一度はサブゼロに殺されたが、復讐のため冥府より甦ったという恐るべき執念を持つ人物。バトルハープーンは攻撃範囲も広く、威力も大きいぞ。

デストラップイリュージョン



⬆いわゆる分身の術だ。一瞬で終わってしまう。

サブゼロ



中国忍者の一族に忠誠を誓い、スコーピオンの命を奪った非常に冷酷な中国忍者。凍気を自在に操り、敵の動きを完全に封じ込めることができる。

スライディングアタック



⬆モーレツな速さでスライディングをかますぞ。

ヘビーなビートでボーナス

このゲームのボーナスステージは、重ねてある板や石などをたたき割るというもの。ボタンを連射してパワーを溜め、Lボタン(またはRボタン)を押すと、板めがけてチョップするぞ。うまく板をたたき割ると、ボーナスポイントを獲得でき、割るものが板から石へとだんだん硬いものに変わっていくのだ。連射、連射でたたき割れ!!

オラオラオラオラー



⬆ボタン連打で一定ラインまでパワーを溜めるのだ。こすれ、こすれ〜。うっ。

チェストォー!!



⬆でもって、十分にパワーが溜まったらLボタンを押して、カラテチョ〜ップ。



⬆なんと最終的にはダイヤモンドを割ることになるのだ。もったいね〜ぞ。



亜久里も右京もそろって

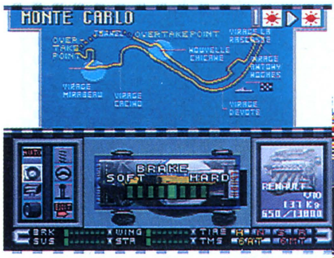
ファイナル・ストレッチ

Ｆ１ファンにはたまらないゲームの登場だ。レースを勝ち抜いていくGPモード、友だちとの対戦モード、それにタイムを競うタイムアタックがあるぞ。

SF スーパーファミコン	レースゲーム	バックアップカートリッジ
	ロジーク(ジー・アミューズメンツ) 11月12日発売 9800円 12メガ	

F1パワー爆裂で、あんなこともできちゃうぜ

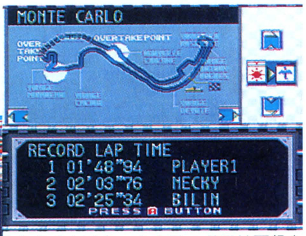
このゲームのウリは実際のＦ１顔負けの細かいゲーム設定。レースが始まるまえには、マシンの設定(ブレーキの効き具合、サスペンション、タイヤなど……)を自由に変えることができるし、レース中にマシンの調子が悪くなってもピットインすれば直してもらえるのだ。それに、天候だって設定できるぞ。なんかスゴイって感じだね。



⬆マシンの設定は重要だぞ。とくにハンドルやブレーキの効き具合がレースでは重要になってくるので、慎重に調整するべし。ちょっとした手抜きが命取りになるのだ。

⬇マシンの調子が悪くなってきたと思ったらすぐにピットインしよう。グリップが悪くなってくると操作も困難になり、ゲームどころじゃなくなるからね。ピットインすると時間を損してしまうけど、マシンの調子は回復するぞ。急がば回れなのだ。





⬆タイムアタックのモードでは天候を変えることができる。雨で路面が濡れているとすべりやすいが、レインタイヤを使えばすべりにくくなる。リアリティーを追求したい人は雨を楽しもう。



3つのお楽しみモードがあるぞ



このゲームには、３つのモードがある。どのモードも基本は最速を目指すのが目標だ。まず、タイムアタックでテクニックを鍛えてから、ほかのモードに挑むというのがオススメだぞ。



GP

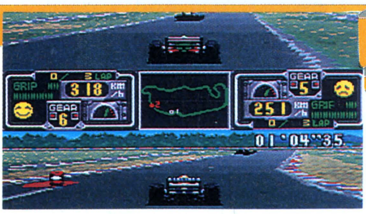
GPモードはチームに所属して、16戦を勝ち抜いていくモード。あらゆるイベントが用意されていて、エンジンが改良されたり、移籍が可能になったりするのだ。マシンの初期設定は遅いぞ。



⬅こんな感じでエンジンの性能があがったりするのだ。

1P VS 2P

プレーヤー対プレーヤーの対戦モード。プレーヤー１が下、プレーヤー２が上の画面でプレーすることになるぞ。画面を見まちがえて、自分のマシンだと思ってたら、じつは相手のだったなんてことがないように気をつけようね。



⬆やっぱり、対戦モードでは相手の画面が気になって実力を出しきれなかったりするのだ。相手のことは気にせずマイペースでいこう。

TIME ATTACK

タイムアタックは、文字どおりタイムを競うモード。自分の好みのコースを選んでプレーできるぞ。プレーヤーの記録がバックアップされるので、自己の記録を更新するのもよし、ほかの人の記録を破るのもよし、チャレンジだっ!!



⬆タイムアタックはまさに１秒を争う世界だ。１回ぶつかっただけで10秒のタイムロス、なんてこともあるので、気をつけてプレーしよう。

チームも実名っス

いちばん重要かもしれないのがチーム選び。ひいきのチームを選ぶのもいいけど、性能の高いチームも捨て難いぞ。とりあえず、性能のランクを載せておくので参考にしてね。

Team		Chassis	Engine
Ferrari		C	C
Sauber		D	E
Williams		A	A
Foot Work		E	C
Lotus		D	D
Tyrrell		D	E
McLaren		B	B
Benetton		C	B
Ligier		E	A

あらゆる視点から楽しむことができるぞ

F1の放送を見ていて、違うアングルからレースを見たいと思ったことってない？　このゲームではセレクトボタンを押すとあらゆるアングルからレースを楽しめるぞ。マシンを上から見下ろしているアングルや、横から見ているアングルなど、ぜんぶで5パターン。ただし、セレクトボタンに気をとられてクラッシュしないように。

BACK VIEW



⬆前から後ろを見る、バックミラー風のアングル。もちろん、バックミラーとして後ろのマシンをチェックすることも可能。これを見ながら操作できる人は天才と言っても過言ではない、と思う。

TOP VIEW



⬆上から見おろしたアングル。リプレー機能を使って見てみるとラインがしっかり読めるので、自分がちゃんとドライブしているかどうかがわかるのだ。カーブがどれくらい急なのかもわかりやすいぞ。

SIDE VIEW



⬆横から見ているアングル。観戦では一瞬しか見ることのできないマシンを、ずっと横から追いかけて行くことができるのだ。でも、いちばん変化のないアングルだったりするので、ちょっと悲しい。

CAMERA



⬆固定してあるカメラからのアングル。遠くにいるマシンが少しづつグワーンと近づいて来るのだ。カックいいぜ!!



➡とうとう、目の前までやって来たぞ。



➡そして、目の前をものすごい速さで走り去っていく。お茶の間でこんな迫力あふれる画面を楽しめるなんて、感激。

TURN VIEW



⬆自分のマシンを中心に、視点が右回りに360度回転するぞ。グルリ、グルーリとゆっくり回る。かなり新鮮なアングルだ。



➡こんな感じでグルグル回っているのだ。偵察されてるみたい。

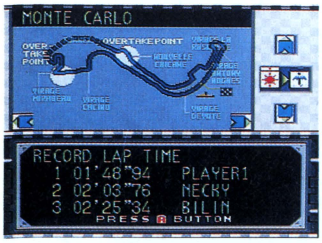


➡1回転したのに回り続けるぞ。これってもしかして役に立たないアングルかもしれない。残念。

コースを紹介してしまうのだ

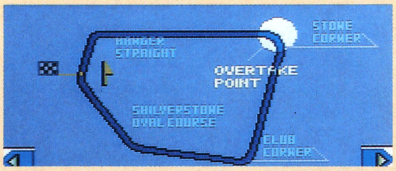
F1ファンにとって何ともうれしいのが実在の16コースすべてが用意されているということ。このゲームでコースを覚えれば、F1観戦にも熱が入るってもんだ。あと、16コースのほかにも練習用の簡単なコースが用意されている。

そんなわけで、今回は全17コースのうち、特色のある6コースを紹介するぞ。これで、F1をまったく知らなかった人もちょっとはF1の話題についていけるようになるハズだ、たぶん……。



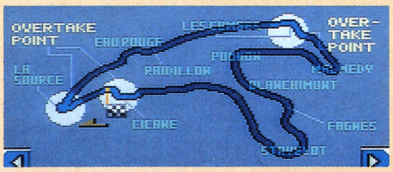
⬆コースをマスターして新しい記録をドンドン作ろう。そして、優勝を目指せ!!

OVAL



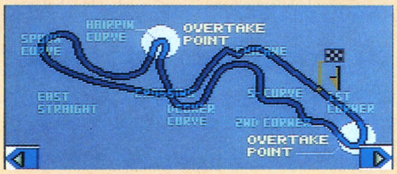
⬅これは実際にはないテストのコース。コースが単純なので、ここで練習するといいぞ。

SPA FRANCORCHAMPS



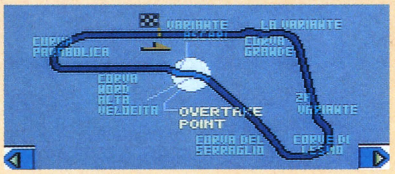
⬅全16コースでも屈指のテクニカルコース。F1ドライバーたちの好みでもあるけど……。

SUZUKA



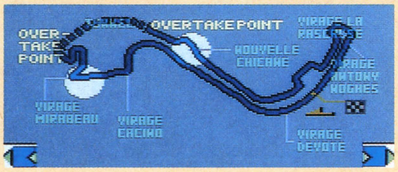
⬅おなじみ日本の鈴鹿。スプーンカーブの抜けかたがタイムアップへの分かれ道だぞ。

MONZA



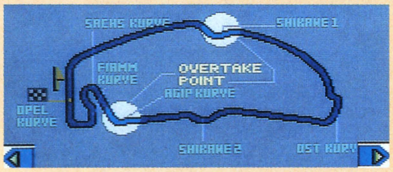
⬅このコースでは、3つあるシケインをどれだけ速く抜けることができるかがポイントだ。

MONTE CARLO



⬅超低速コース。カーブは多いし、道は狭い。頼れるものはテクニックのみのコースだ。

HOCKENHEIM



⬅パワー重視のコースで、エンジンの力がものをいう。とにかく飛ばしまくるといいぞ。

300画面ショック!!

やまねこバブジーの大冒険



山猫のバブジーが、縦に横にとスクロールする広大なマップを駆け回り、奪われた毛糸玉を集めるアクションゲーム。マップの広さがちょっとスゴイのだ。

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	パック・イン・ビデオ・ポッポ '94年発売 9800円(予価)	16メガ

アメリカの人気No.1ゲームが上陸してきたのだ

なんと、このゲーム、アメリカのゲームチャートに、発売と同時に1位にランクされ、すでに続編の制作も決定している超人気ゲームなのだ。そんなものすご人気ゲームが、ついに日本に上陸！ というわけ。ふたつのボタンでの簡単操作と、ナイスなキャラクター、そして、300画面の広大なマップがウリのアクションゲームなのだ。



軽快すぎるジャンプアクション

⬅ワナや谷を飛び越すのはジャンプ。敵への攻撃はジャンプしてからの踏みつけ。

DATA



名前：バブジー　種族：やまねこ
趣味：毛糸玉のコレクション
性格：やんちゃでイタズラ好き。でも、森の仲間を守ろうとする正義感は人(猫)一倍だぞ!!



爽快すぎるスピード感!!

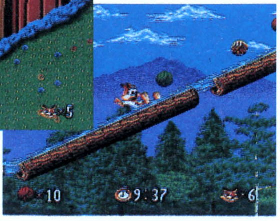
➡✚ボタンの左右どちらかを押し続けているとどんどん加速していく。音速気味。

こうするとクリアーでやんす

ゲームのルールは簡単。各ステージの右へ進んで行けば必ずあるはずのゴールへたどり着けばよい。そんだけ。ただし、敵の動物たちや、さまざまな仕掛けがあるので注意してねん。

テクテクピュ～





⬆➡ゴールに向かって快速で進んでいくのだ。毛糸玉も忘れずに回収するとよい。

ゴールはこれじゃ



➡右方向へスクロールしなくなったらゴールは近い。大毛糸玉が目印だ。

こうなると気絶しちゃうんでやんす

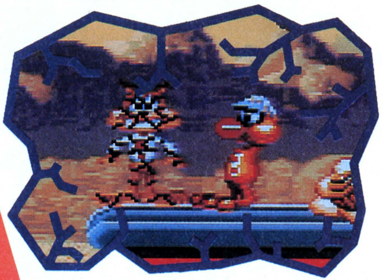
ゴールへたどり着くまでに、いろんな障害が用意されているぞ。バブジーは、そんな障害に1回でもひっかかってしまうと気絶してしまうのだ。ライフ制ではないので、優しく扱ってあげないとダメなの。

水没しちゃう



⬅たぶん山猫は泳げない。だからバブジーは溺れちゃいます。

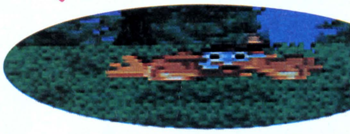
敵に当たると



⬆モチ、敵に当たれば即気絶。こうならないように、敵は踏みつけて倒してしまおう。

ヤマネコヤマト 取扱注意

高いとこから落ちても



⬆あまりにも度を過ぎた高さから飛び降りると、こんなマンガチックな潰れかたを披露してくれます。

ワナに注意



⬅マップの至るところにトラップは存在する。できることなら回避。

愛のあるユニークで豊かなアクションを駆使すれ

アクションゲームの命はキャラクターのアクション!! ここではその命のアクションを紹介するぞ。バブジーは✚ボタンとジャンプボタンで、敵を倒したり障害物を越えたりと、たいがいのアクションをこなすことができる。そこに補助的な操作が加わることで、空中をグライダーのように飛行したり、画面の少し先を見たりできるのだ。





⬅アクションせよ。しないとバブジーが「動かせ!!」といったような催促をする。

バブジーの秘密①〜飛行編〜

高いところから落ちると気絶してしまうバブジー。そんなバブジーにも助かる方法があるのだ。ジャンプボタンとはべつの飛行ボタンを押すと、バブジーはグライダーのように空中をスイスイと飛行することができるのだ。クリアーのための必修テクニックだぞ。



⬅崖から大ジャーンプ。ふつう死にます。しかし……。

➡ムササビのように飛べば高いところも恐くないっす。

バブジーの秘密②〜ジャンプ編〜

ジャンプボタンを押せばジャンプ。あたりまえですね。いろいろなことに役立つ基本アクションだ。



⬅ジャンプして踏んづけて敵を攻撃する。

➡連続して踏み続ければ、どんどん高得点が入る。

バブジーの秘密③〜千里眼編〜

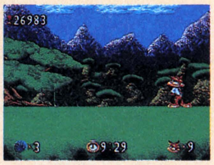
ふだんは300画面のうちの1画面しか見ることができないけど、✚ボタンの上下、L、Rボタンを押すことでちょっと先の画面を見ることができるのだ。谷があるけど先が見えない、なんてときに使ったりすると便利。先の画面に敵がいるか確認したい、なんてときにも使えるぞ。



⬅上へ画面がスクロール。同様に下も。

上を押すと

Lボタンで



➡左方向を見れます。同様に右方向も可能。

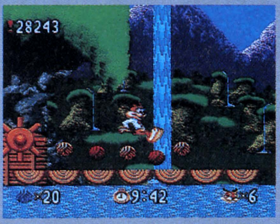


⬅300画面のうちの1画面分がこれ。

バブジーの秘密④〜毛糸玉編〜

奪われたコレクションの毛糸玉を回収することも大事な作業のひとつ。500個集めれば1upなのだ。

毛糸玉好きです



⬆毛糸玉を集めれば、ステージをクリアーしたときのボーナスになる。

仕掛けがいっぱい

1ステージあたり300画面もの広さを持つマップが、全部で16ステージ。気が遠くなりそうな広さだけに、すべてクリアーするのはすんごくタイヘン。バブジーのアクションだけではとうてい不可能。そこで必要になるのがマップ上の仕掛け。ワープゾーンやウォータースライドを利用して進むのだ。

ぴよ〜ん



枝ジャンプ

⬅枝のしなる反動でジャンプ。3画面分もの高さのジャンプができる。

ワープ



⬆洞窟の入り口は、遠く離れた洞窟に繋がっているのだ。うまく活用しないと。

ひとつ屋根の上



⬅やはり猫は屋根の上ですかな。でも危険はある。

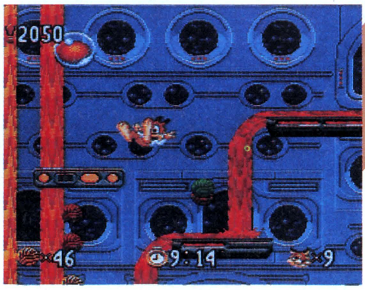
流されて

地下でも活躍するぞ



⬅マンホールの下に隠しステージがあることも。探そう。

⬅『バブジー』名物ウォータースライド。どこまで流されるのかは流されてからのお楽しみ。



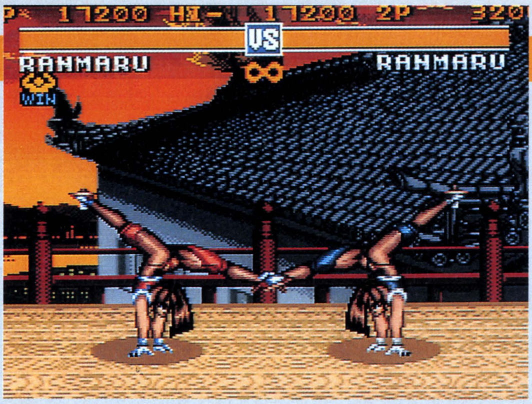
ボーナスステージ

⬅毛糸玉がいっぱいあるので、拾いまくってボーナスに換金しましょう。

➡ステージによってはゴールにボスがいることも。もちろん攻撃は踏みつけで。

ボスとの戦闘





オナゴとオナゴの戦いはすげーよ

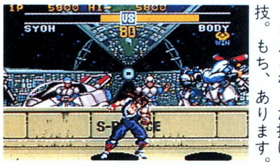
バトルマスター
〜究極の戦士たち〜

殴る、蹴る、投げる、といえば格闘ゲーム。個性的なキャラクターたちがくり広げる格闘戦は一見の価値アリ。やめられない止まらないとはこのことか!!

スーパーファミコン SF	アクション	カートリッジ
	東芝EMI　11月19日発売　9800円	16メガ

キミも格闘技の達人を目指せ

闘いながら宇宙を渡り歩く、究極の格闘戦士ゼノ。そのゼノが地球にやってきた!! 彼を倒せば願いが叶うと知った者たちは、我さきに争い、8人だけが残った。プレーヤーはひとりを選択して、ライバルたちに勝ち抜きゼノを倒すのだ。格闘魂を見せてやれ!!



⬅格闘ものでは当たりまえとなった投げ技。もち、あります。



➡ダッシュはかなり使える技だ。使いまくれ。



⬆やりぃ、パーフェクトだぜ。勝つときはピシッときめたいよね、ピシッとさ。

ボーナスステージもあるんだよ

氷

氷のボーナスステージは、画面上に現われる氷を時間内に破壊しなければならない。いちどに現われる氷の数は最高4つで、壊すたびにどんどん現われるぞ。ビシバシ壊しまくれ。



⬅さぁ、ハデにいこうかぁ〜。てなわけで氷を壊そう。



➡オラオラオラ〜。破壊、ハカイ、はかいじゃ〜!!

ドラムカン

画面の左上と右上から、それぞれ落ちてくるドラムカンを壊すボーナスステージ。制限時間内でより多くのドラムカンを壊し、大量得点を獲得しよう。がんば！　がんば!!



⬅ここではドラムカンがどんどん降ってくるのだ。



➡タイムアップ!! 大量に得点を獲得できたぞ。グー。

4つのポイントチェ〜ック

このゲームには4つの楽しみがある。連続空中戦、カウンター攻撃、連続技、謎の必殺技がそれだ。いままでの格闘ゲームにアキアキしていた人たちにぜひチャレンジしてほしい。かつてない感動を味わえることうけあいだぜ!!

空中戦

この『バトルマスター』には空中戦という概念があり、小攻撃は3回、中攻撃は2回、大攻撃と必殺技は1回、ジャンプ中に攻撃できる。もちろん空中ガードもできるので、やられっぱなしになる心配はしなくていいぞ。



⬅空中でのガードも可能になったのだ。

カウンター攻撃

ふつうの格闘ゲームは相手の攻撃をガードした場合、すぐには反撃に移ることができない。しかし、このゲームではガードした瞬間にコマンド入力することで、即座に反撃が可能。これにより、一方的に殴られることが避けられるのだ。

また、敵に投げられた場合も返し技コマンドを入力すれば、なんと、投げられたにもかかわらずダメージを受けないのだ。こりゃ、すげーぜ!!

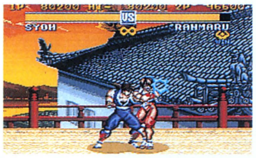




⬅タイミングがかなり難しいが、慣れればかなり使えるぞ。

連続技

技が豊富なこのゲーム。攻撃をしたあとに即攻撃コマンドを入力すれば連続で技が入るのだ。また、ダッシュ攻撃という過激な技まであり、この技は相手の意表を突くのにかなり使えるぞ。やみつきになっちゃうぜ。



⬅ショウを例に取ってみよう。まず相手の前に立ち大攻撃。



⬆そのすぐあとに必殺技コマンドを入力しよう。連続で攻撃が当たったぞ。

超(?)必殺技

各キャラには封印されている必殺技が1〜最大4個もあるのだ。プレーヤーがピンチに陥ったときにも、一発逆転のチャンスがつねにあるというわけ。キミは究極の必殺技をいくつまで発見できるかな!?



➡各キャラクターには必殺技がたくさんあるので飽きないぞ。



⬆封印された必殺技を見つけ出すのも楽しみのひとつだ。奥の深いゲームだぜ。

8人の強者!! がんばります

操作できるキャラクターは、男6人に女ふたりの計8人。それぞれ個性的なヤツばかりなので、何度でも楽しめるのがうれしいのだ。同じキャラクターによる対戦も可能なので、キャラクターを取り合う心配はないぞ。いざ格闘ワールドへゴーだぜ、エブリバデー!!

ショウ



⬆好きなことが勝負事、嫌いなことは負けることという、24歳の青年。

国が運営している闇の防犯組織のひとり。今回の闘いは、勝負事が好きで自分こそ最強だということを実証するために出た。必殺技は超神拳、風神脚、など強力なものばかり。



➡この必殺技は飛び道具なので有効に使おう。

蘭丸



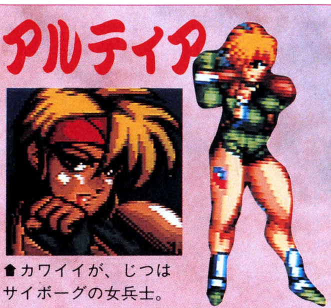
⬆好きなものはケーキなどの甘いもの、嫌いなものは辛いもの。

国籍は日本。ショウの幼なじみで、おなじ組織に属している。幼いころの約束を果たさせるために闘うカワイイ女性。必殺技に、雷神脚、空中膝当て身、流星打などがある。



⬅空中でのみ行なえる必殺技。奇襲に最適だ。

アルティア



⬆カワイイが、じつはサイボーグの女兵士。

アメリカ陸軍の特殊戦略部隊に所属する兵士。必殺技はグラビティーウエーブとテールセイバーなど。



➡離れた場所からいっきに相手につめよる。

チャン

中国の暗黒面を支配する九龍マフィアの御曹子。幼いころから帝王学の一環として武術を学んでいた、中国最強の武道家である。彼の必殺技は炎牙(ホウヤア)、回転脚など。



⬅飛び道具の必殺技。実用性はかなり高いぞ。



⬆最強の武術を求めてチベットの秘境で修行をしていたのだ。

ワッツ



⬆自由の女神を愛する。女神像を掃除するのが趣味。

アメリカのリバティー島に住んでいる彼は地下プロレスのレスラーであったが、命令されて闘うのが嫌になり抜け出した。必殺技はトルネードパイルドライバーなどがある。



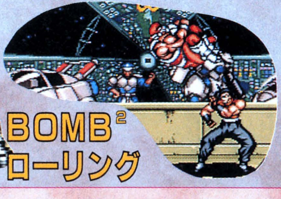
⬅もう、とにかく回ります。スゴイよマジで。

ジアン



⬆はちみつドーナッツが好物で、クラゲが苦手という変なヤツ。

世界の空をまたにかける、大海賊モーガンの子分。彼はいつかモーガンのような海賊になって、毎日船の上でドーナツを食べるのが夢だ。必殺技のBOMB^{2}ローリングは強力だぞ。



⬅放物線上をグルグル回転して飛んでいくぞ。

ウルヴァン



⬆遠い昔に修道僧に拾われ育てられた。

ルーマニアの奥地、エフィノ寺院に住む宗教信仰者。ネコキック、ソニックレッグなどの必殺技を持つ。



バディー



⬆地球にきた目的は悪人をしばき倒すこと。たんなる暴力好き。

外宇宙から悪人を求めて地球にやってきた宇宙人。彼の体は透明で触わることはできても見ることはできない。必殺技にスパイラルショットやオールレンジアタックなどがある。



⬅相手に向かって突っ込んでいく妙な技。

女どうしの熱戦

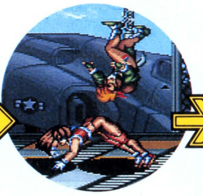
格闘ゲームといえば、やっぱり対戦だ。ってことで、女どうしの対戦という好カードを用意した。はたして勝つのはどちらの美女だろうか。気になって夜も眠れない。



⬆さぁ、試合開始だぜ!! 勝つのは日本人の蘭丸か、アメリカ人のアルティアか。いざ、いざ!!

⬇アルティアがソバットを放ったが、蘭丸がみごとにガード!! 勝負の行方はまだまだわからない。





⬆おおーっと、蘭丸の投げ技が炸裂した。ナイス。

⬇蘭丸の投げによって、勝負の流れが蘭丸に傾いたようだ。決めのポーズもカワイイのお。というわけでミゴトな勝利でした。





レオンとソフィアのストーリーも見逃せないぞ

スタートリング・オデッセイ

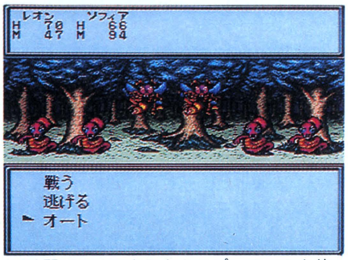
ファンタジーもしくはRPGが好きな人なら、このゲームを遊んでみよう。すぐにも、このすばらしい世界にどっぷりとハマれること請け合いだよ。

PCエンジン	RPG	スーパーCD・ROM
	レイ・フォース　10月22日発売　8200円	

正統派のファンタジーRPG

美しいファンタジー世界を舞台に、主人公と4人の仲間たちが活躍するRPG、『スタートリング・オデッセイ』。プレーヤーは主人公のレオンとなり、突然現われた魔王の軍勢と戦いつつ、世界を冒険するのだ。仲間になる4人のキャラクターたちやほかのキャラクターたちとのストーリーも見ものだよ。

戦闘はオートも可能



⬆戦闘はコマンド入力タイプ。オートを使えば短時間で戦闘を終えることができるよ。



⬅画面は見下ろし型なので、ゲームに慣れるのが楽だぞ。



⬅ステータス画面。アイテムを使う、装備の変更などがまとめてできるぞ。

STORY



かつて、地上に文明が栄えしとき、突如として暗黒の魔神が現われた。魔神は破壊の限りを尽くし、地上の民は滅亡かと思われた。しかしそのとき、光の神が降臨し、地上の民とともに、魔神に戦いを挑んだ。戦いは永きに渡ったが、最後は光の神の一撃で魔神が倒された。だが、光の神々も深く傷つき、己れの世界へと戻っていった。「いずれ世界が闇に覆われしとき、我が印を受けし勇者現われ、闇と戦わん」という予言を残して……。

レオン
アリシアの町に住む、このゲームの主人公。現在、ナイトになるべく修行中。

ソフィア
レオンとは幼なじみの美少女。最近まで、魔法修行のために留学していた。



必見だぜ!! 圧巻のビジュアル

オープニングはもちろんのこと、ゲーム中でも重要なシーンではビジュアルシーンが挿入されるぞ。グラフィックはきれいだし、アニメーションもなめらか。BGMがオーケストラで演奏されているのもうれしい。じっくり堪能しよう。



➡パステル風のタッチがいい味を出しているよね。



⬆ソフィアとの再会シーンなのだ。

母を救うためにレオンは旅立つ

まずはアリシアの町からスタート。村長がレオンを呼んでいるので行ってみよう。村長と話をしていると魔物が襲ってきて、魔王の配下、ザウダーに母を連れ去られてしまう。ここから、レオンの冒険が始まるのだ。このあと、アムロンの町と城に行ってから、またアリシアの町に戻ろう。幼なじみのソフィアが仲間になるぞ。

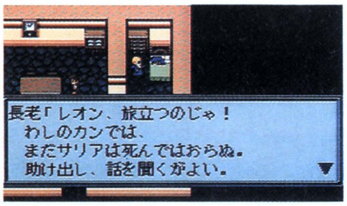
魔物だ!!



魔王の配下ザウダー



⬆ザウダーにレオンは倒され、魔導士である母も石化され、連れ去られてしまった……。



⬆長老の言葉のもと、レオンは旅立つ。まずは留学から帰ってきたソフィアを捜すのだ。

そしてアムロンの町へ



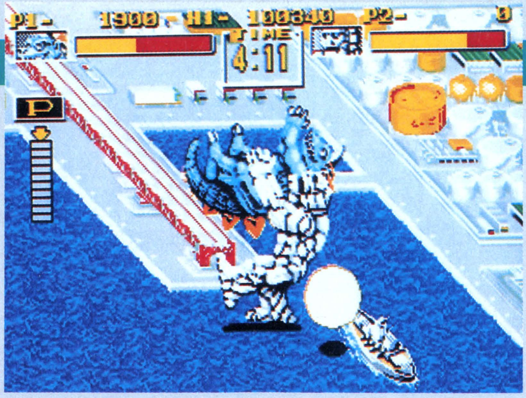
➡アムロンの町に来たが、ソフィアは城に向かっていた。



⬅アリシアの町に戻ってみると、教会の裏手にはソフィアの祈る姿が……!!



ソフィアとの再会…



破壊だ!! 破壊だ!! ぶち壊せ!!

キング・オブ・ザ・モンスターズ®

ネオジオで発売された格闘アクションゲームが、メガドライブに移植されたのだ。4体の巨大モンスターを操って、破壊のかぎりをつくそうぜ。

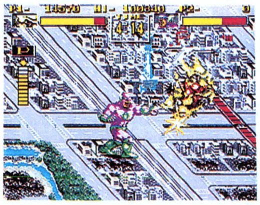
メガドライブ	アクション	カートリッジ
	セガ　11月26日発売　6800円	8メガ

日本を破壊しまくるのだ!!

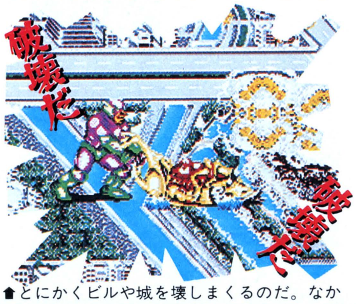
格闘ゲームが大流行しているいま、今度は巨大モンスターが主人公のゲームが登場したぞ。このゲームの目的は、もちろん敵モンスターを倒すことだが、ほかにもやらなければならないことがある。それは日本を破壊しつくすことだ。ステージを何パーセント破壊したかによって、キャラクターの体力がどのくらい回復するかが決まるのだ。ひたすら、ステージにある建物や飛行機を壊しまくって戦え。



⬆ステージには地球防衛軍(?)も登場する。だが、けっきょくはやられてしまう運命だ。



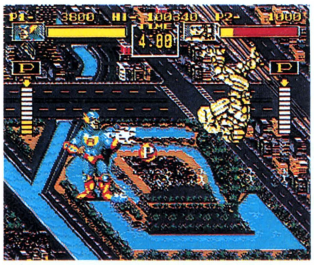
➡ビルなんか一撃で壊せる、巨大モンスターが戦うのだ。



⬆とにかくビルや城を壊しまくるのだ。なかにいる人間のことなんて考える必要はないぜ。

アイテム取ってパワーアップだ

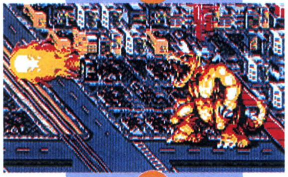
相手にダメージを与えると、パワーアップアイテムを出すときがある。これを一定量取れば、モンスターは3段階にパワーアップするのだ。パワーアップすると、体の色が変わり、必殺技の威力が強力になるぞ。ふたりで対戦するときは、先にアイテムを取ったほうが有利に戦うことができるのだ。



⬆ふたりで対戦するときは、パワーアップアイテムの取りあいになるぜ。



⬅はじめはこんなに小さな火炎攻撃だが……。



⬅第2段階で、このぐらいの大きさになる。



⬆最後にはこんなに大きな炎を吐くことができるのだ。大ダメージを与えるぞ。

4体のモンスターを操って破壊のかぎりをつくせ!!

このゲームには、カブト虫をモチーフにしたキャラやスーパーマンみたいなキャラなど、4体のモンスターが登場する。それぞれのキャラは必殺技のほかに、いろいろ個性的な技を持っているぞ。自分の好みのモンスターを使って、日本破壊に精を出そうぜ。



➡どいつもこいつも凶悪そうな顔つきをしているぞ。

ガオン





⬅このタイプには、シッポ攻撃が似合う。



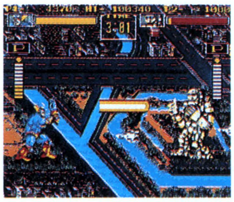
⬆口から炎を吐いて攻撃。モンスターの定番だね。

ロッキー





⬆ドロップキックだ。人間タイプなのであつかいやすいぞ。



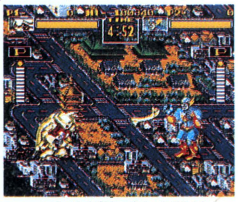
⬆腕からレーザーを発射。ス○シウム光線ではない(笑)。

アストロ・ガイ



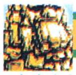


⬅ツノを使って敵を投げ飛ばすのだ。



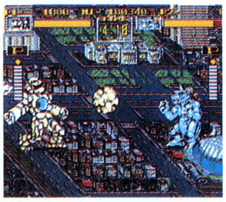
⬆ツノを投げ飛ばす攻撃が、こいつの必殺技だぜ。

バトル・マニア

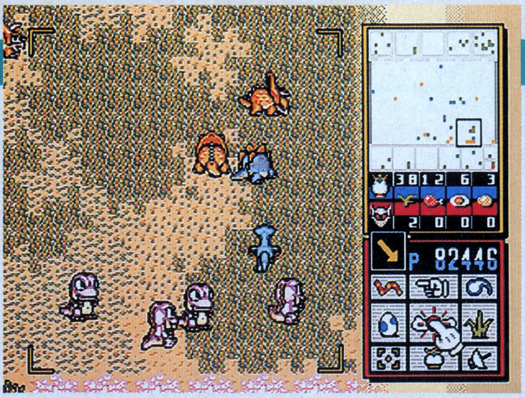




⬅ワンハンド・バックブリーカーだ!!



⬆胸から巨大な岩を発射して攻撃だ。痛そうだなあ。



恐竜ブームにのって再び登場

ダイナブラザーズ2

シミュレーションゲームの隠れた名作、『ダイナブラザーズ』が、装いも新たに帰ってきた。かわいい恐竜たちを操り、にっくき宇宙生物をやっつけろ!!

メガドライブ	シミュレーション	カートリッジ
	CSK総合研究所 11月下旬発売予定 8800円	16メガ

恐竜たちを操作しろ

恐竜たちの楽園を侵そうとする宇宙生物たちを全滅させるのが、このゲームの目的。最初は豊富なアイコンの種類を知る必要がある。練習モードがあるのでそこで覚えよう。対決モードでは、プレーヤーどうしで対戦が楽しめる。ほかにも、難易度が変えられるオリジナルモードなどがあって、何度でも遊べるのがうれしいのだ。

多彩なモード



➡ストーリー、対決など4つのモードが用意されている。



➡右下のアイコンの用途を覚えて有利に進めよう。

情報画面



➡地形や恐竜の位置が、ひとめで確認できる画面。

個性豊かな恐竜たち

ゲームに登場する6匹の恐竜たちを紹介しよう。恐竜たちは3つの種族に大きく分かれていて(草食、肉食、卵食)、それぞれに特徴がある。自然コマンドに必要なユーザーパワーを溜めるにはステゴ、敵を倒しまくるにはティラノ、という特徴を把握しよう。

ティラノ



攻撃型肉食獣。もっとも強く、戦闘の主力として活躍してくれるぞ。

アロ



迎撃型肉食獣。あまり動かないが、敵をみつけたらす速く攻撃する。

ステゴ



繁殖型草食獣。力は弱いが、ユーザーパワーを貯めるには最適だ。

プテラ



飛行型肉食獣。力は弱いが、移動力は最高。どんどん敵地に送ろう。

トリケラ



防衛型草食獣。ステゴよりタフで、戦闘力もそこそこある。

ピーちゃん



卵食獣。す速く移動しながら、敵の卵をパクパク食べまくるぞ。

自然を制する者が恐竜をも制す

最初は自然コマンドを使うことに慣れよう。たとえば、木が邪魔で恐竜が進めないときは、落雷で破壊したり、敵が増えすぎると思ったときは地震で卵に震動を与えてこわしたりと、臨機応変に対処できればベスト。ただし、このコマンドは恐竜が増えると溜まるユーザーパワーを消費するので、よく考えて使うようにしよう。

日照り



➡草を枯らして敵の食べるものをなくしたり、湿地を乾かしたりできる。

落雷



➡卵をすぐにふ化させることができる。敵に当てると気絶するぞ。

暴風



➡敵や木を吹き飛ばしたり、敵を海に落としたりできる。連続して使うと大嵐が起こるぞ。

地震



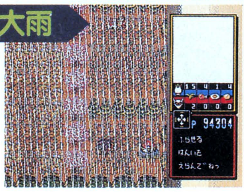
➡卵を振動で破壊しまくる。連続して使うと地割れが起きて、通行不能に。

降雨



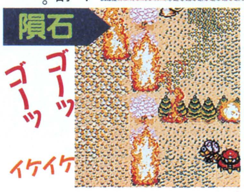
➡味方の周囲にだけ雨を降らせる。おもに、エサの草花の成長促進に使う。

大雨



➡降雨と違い、味方のいないところにも使える。降ったあとは湿地になる。

隕石



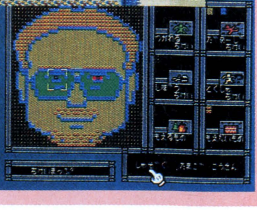
➡付近一帯を火の海に変えてしまう恐怖のコマンド。パワーの消費がとても多い、一撃必殺技だ。

謎のステージ大発見!!

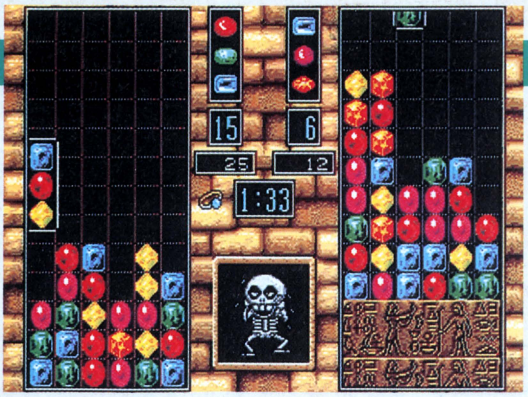
本誌編集長、浜村通信の顔がステージに。生霊の呪いか、それともメーカーのいやがらせか。はたして……。



➡浜村通信の顔の上で恐竜が歩いております。



➡ある操作でこの顔が出現。出しかたは内緒。



宝石を消すなんてもったいない!

コラムスⅢ

この『コラムスⅢ』のウリはなんといっても最高5人で楽しめる対戦プレー。みんなでギャーギャーわめきながらプレーすれば、もう気分はバチリコンっス。

MD メガドライブ	パズル	カートリッジ
	セガ　発売中　6800円	4メガ

消したモン勝ちのゲームなのよ

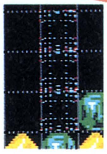
またまた帰ってきました宝石落下消滅パズルゲーム『コラムス』。今回は対戦モードにさらに磨きをかけ、おもしろさを500パーセントほどパワーアップして復活だ。

この『コラムスⅢ』で遊べるモードは全部で7つ。これまでにあったひとり用モード、ふたり用対戦モードのほかに、3、4、5人用の対戦モードが加わったのだ。

基本的な遊びかたは前作と同じ。画面の上から落ちてくる宝石を、同じ色ばかり3つそろえて消すというものだ。ひとりで遊ぶもよし、みんなで遊ぶもよし、秋の夜長は『コラムスⅢ』でウッポ(死語)だね。

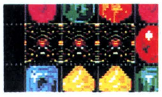
消しかたもいろいろ

タテ



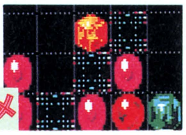
⬆いちばんカンタンな消しかた、タテ消し。基本ですね。

ヨコ



⬆こっちはヨコ消し。連鎖を狙うんだったら、コレがおすすめ。

ナナメ

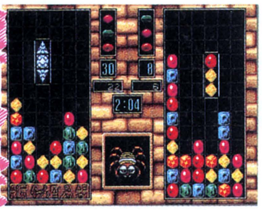


⬅ナナメ消しだって慣れればどうってコトないぞ。



➡これが基本画面。どのモードも対戦で争うのだ。

消すんスよ



⬅魔法石ももちろん登場します。うまく使いましょう。

今回はピラミッドが舞台なのよ

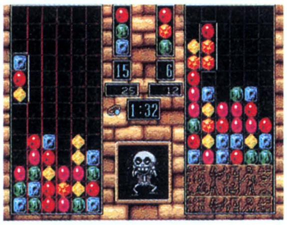
今回の『コラムスⅢ』では、攻撃という概念が新たに追加された。これは相手のフィールドに消えない段を送りこむというもので、宝石を消すと増えるポイントを、10以上ためることにより攻撃できるぞ。また、一発逆転アイテムなども登場するので、上手に使って敵をブッ倒しちゃいましょう。



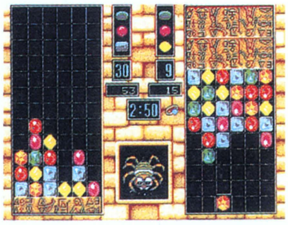
ホレ選べ

➡ひとり用のモードでは、難易度が選択できるのだ。

◆対決しませう◆



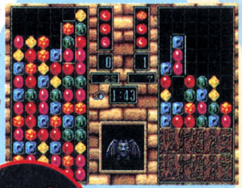
⬅ひとり用モードの対戦風景。3本勝負の2本先取ね。



➡特殊宝石を消すと、このように敵に攻撃できるのだ。

アイテム使用の手引き

ピンチ～



⬅くそっ、ピンチだ。アイテムを使っちゃえ！



さぁ使えっ！



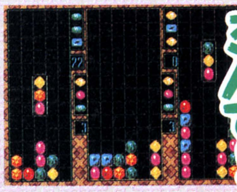
大逆転

➡あれだけ積みあがっていた宝石が全部消えたぞ！

みんなで遊べば盛り上がりボンバー

今回の目玉は、なんといってもセガタップを使った最高5人までの多人数プレー。これなくして『コラムスⅢ』は語れません、ってくらいに楽しいモードなのだ。もう、こうなったら買うしかないでしょ、セガタップ。あと、パッドも。

3人で！



➡3人同時にバトルロイヤル。いてこませっ！

2対1だ！



⬅これは2対1のモード。上級者と戦うときは、ふたりがかりでゴーだ。

4人で！



➡こいつは4人でのバトルロイヤルモード。強いヤツを集中攻撃するなり、弱い者どうし助け合うなり、作戦を立てていこう。



⬅これはふたりがゲーム、残りのふたりがジャンケンで対戦するモードなのだ。

2対2だ！

5人でっ！

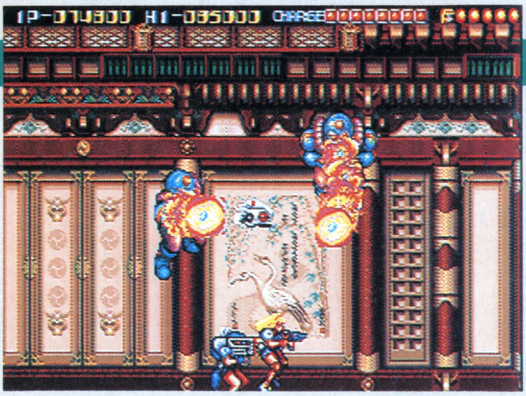


➡壮絶な5人同時プレー。勝つには心理作戦も必要だ。

順番待ちのボスさんたち



まだまだ続くよん



マニアも喜ぶこの味!! さすが大吟醸

バトルマニア 大吟醸

多重スクロールするシューティングゲーム、その名も『バトルマニア 大吟醸』。吟醸とは、選りすぐった原料を使って、十分に時間をかけて造ることだよ。

MD メガドライブ	シューティング	カートリッジ
	ビック東海　12月中旬発売予定　7800円(予価)	8メガ

吟醸といってもお酒のことじゃないよ

この『バトルマニア 大吟醸』は、ステージによってスクロールする方向が違うので、特殊兵器や相棒のマリアちゃんをいかにうまく使うかがポイントとなるシューティングゲームなのだ。特殊兵器は、パワーをタメることによって、その武器独特の攻撃方法で敵を倒してくれる。また、マリアちゃんなら、ボタン操作で右に攻撃したり、左に攻撃したり選べるぞ。自キャラのマニやんは、初めに設定することによって右方向だけ攻撃したり、マリアちゃんのように左右切り替えて攻撃したりできるのだ。

チャージゲージ
時間がたつと増えていき、満タンで特殊兵器が使えるぞ。

体力ゲージ
マニやんの体力。もちろん敵に当たれば減る。



マニやん
本名、大鳥居マニア。トラブルシューターの腕は超A級。彼女を操るのだ。

マリアちゃん
本名、羽田マリア。マニやんにあこがれてパートナーになった。彼女をうまく左右に切り替えて攻撃しよう。

ハデハデな特殊兵器だぞ!!





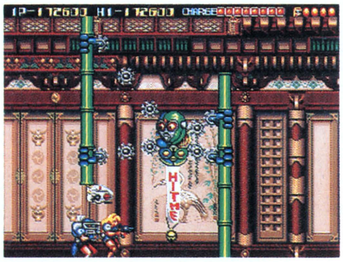




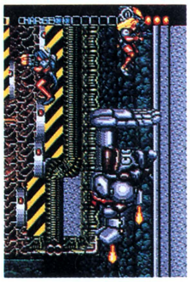
各ステージの開始時に、4種類の特殊兵器からひとつを選択することができる。弾数には制限がないのだが、あまり頼っているとステージクリアーのときに評価が下がってしまうぞ。

いろんな敵がマニやんの行く手を阻む!!

このゲームは、かなり癖のあるシューティングゲームといえる。その理由として、ボス、ザコに関係なく、敵キャラがかなりおもしろい攻撃や動きをしてくることが挙げられる。なかには、画面中をくねくねと動きまわる蛇みたいな敵がいたり、倒してもそのたびに何段階にも変身して復活してくるボスキャラ、突然マニやんの進路をじゃまする敵だっているのだ。さらに、どこかで見たことのあるようなキャラクターたちが登場しているのも見逃せないぞ。

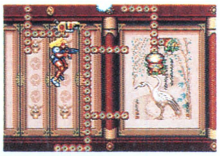


⬆脚の間をうまくすり抜けて鈴を狙え。



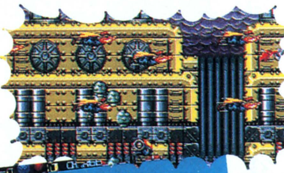
⬅突然下から迫ってくる力士型の敵キャラ。こうなると逃げ場がないぞ。





⬅画面中を飛びまわる、蛇型の敵キャラ。

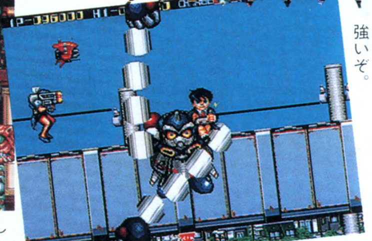
➡進路を塞いでしまう敵もいるのだ。



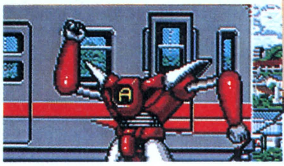
➡何だか、マ○オの集団みたいだね。



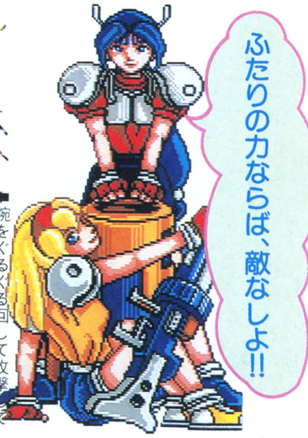
⬆ガバッと口を開いて、炎を飛ばしてくる敵だらけのステージもあるぞ。

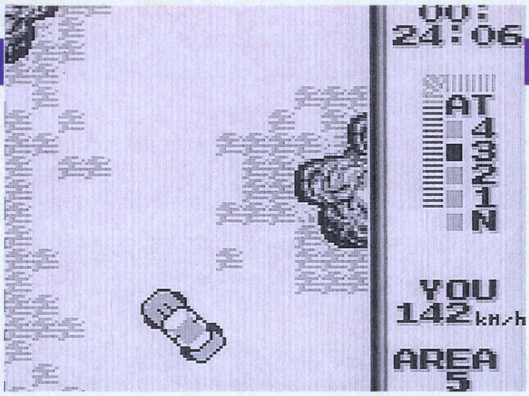


⬅腕をぐるぐる回して攻撃してくる2面のボスキャラ。強いぞ。



➡意味もなく、ただ画面下を走り抜けていく敵キャラもいる。





カットび カットぶ カットべ

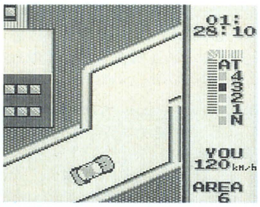
カットビロード

ドライブに行きたいけど、免許を持っていないので行けないと嘆いている人たちにはもってこいのゲーム。思う存分走りまくって、青春を謳歌しましょう。

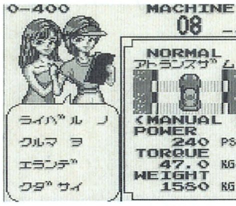
GB ゲームボーイ	レースゲーム	バックアップ カートリッジ
	ナムコ　発売中　4800円[込]	1メガ

クルマでいこう

ナムコお得意のレースゲームがゲームボーイに登場だ。ゼロヨン対決やトライアルレースのほかに、マシンを作れるモードもあるのだ。エンジンやブレーキなどのパーツを自由に組み合わせればニューマシンの完成だ。また、バーコードボーイにも対応しているぞ。

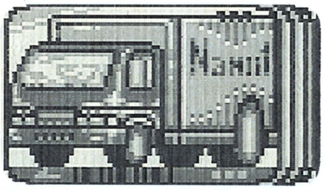


➡クルマを操作して数々のコースを走り抜けろ!!



⬅ゼロヨンレースでは、相手のクルマを選べるのだ。

トラックまで登場



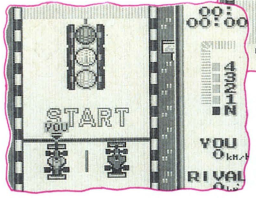
⬆スーパーカーやフォーミュラーカー、ワゴンのほかにトラックも操作できるぞ。

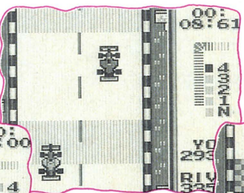
勝負の世界にいこう

このゲームには、400メートルや1000メートルの短距離でタイムを競うモードが入っている。あらかじめ用意されているマシンのほかに、自分で作ったマシンも走らせることができるぞ。もちろん、バーコードで作ったマシンもオーケーだ。いろんなマシンを作って、最強最速のマシンを手に入れよう。がんばれ!! 明日は近いぞ。

いくぜ!!

⬇シグナルを見つめてるだけで緊張するっスよ。



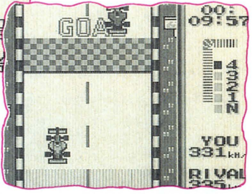


⬆ぴ、ぴ、ぴーんち。出遅れちまったぜ。

白熱

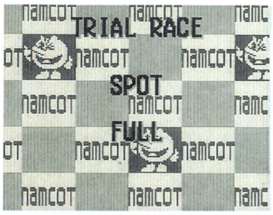
勝負

⬇ひーん。負けてしまいました。めんもくない。



トライアルで各コースを突破しよう

数々の街道コースを走ってベストタイムを目指すモード。このモードでも、自分が作ったマシンを使用することができる。お気に入りのマシンでごきげんなドライブって感じかな。とはいっても、エリアが進むごとにコースは難しくなっていくので、あまりのんびりムードで走ってはいられないのだ。

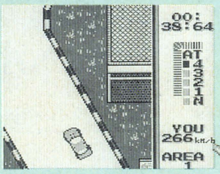


⬅コースを選べるスポットとすべてを走るフルがある。

やっぱりカットぶ!?

AREA・1

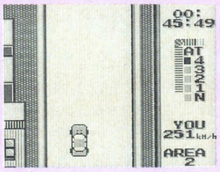
最初のコースなので簡単なつくりになっている。ブレーキを使わず、アクセル全開でゴールを目指せ!!



➡このコースは楽勝だが、看板が邪魔をするので油断は禁物。

AREA・2

街のなかの比較的広いコース。カーブが多く、そばには建物が並んでいるのでぶつけないように。

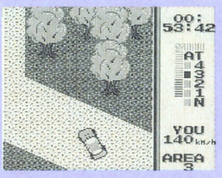


➡建物のほかはとくに障害物がないので、あせらずにいこう。



AREA・3

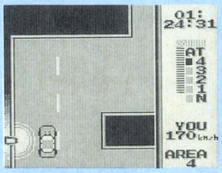
ここのコースは森のなかを走らなければならないぞ。急カーブがいくつかあるので、減速を忘れずに。



⬅森のなかは曲がりくねっているのでブレーキはこまめに。

AREA・4

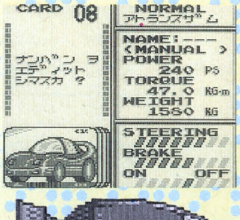
だんだん難しくなってきたが、ここでは直角カーブが出現!! コースが分岐している場所もあるぞ。



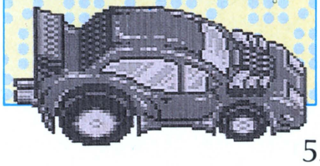
⬅直角カーブで道がつながっている感じ。なかなか難しいぞ。

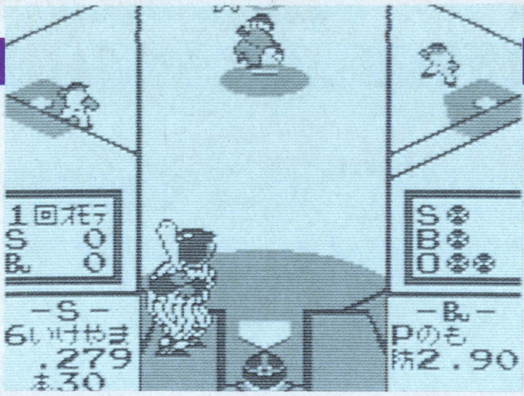
対戦もあるで

なんと、この『カットビロード』は対戦プレーまでできてしまうのだ。ゲームボーイ2台とソフト2本を用意して、それぞれに自分たちが作ったマシンを登録すれば準備はオーケー。あとは、各マシンでゼロヨンレースの勝負をするだけだ。ナイスなマシンで、キミのライバルたちをたたきのめしてやれ!



⬅バーコードがなくてもマシンは作れるので安心。





『ファミスタ』が辞書に載る日も近い

ファミスタ3

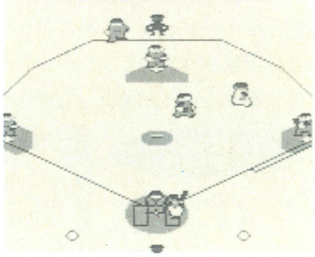
あなたに会えてよかった。そう思わせてくれるのはあなただけ。あなた……『ファミスタ』に会うたびに、私はそう思うの。本当に会えてよかった……。

GB ゲームボーイ　スポーツ　バックアップカートリッジ
ナムコ　10月29日発売　4900円[込]　2メガ

毎年恒例のヤツです、ハイ

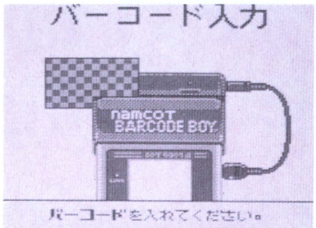
今年のプロ野球はセ、パ両リーグとも終盤までもつれる大接戦。まあ、セリーグはヤクルト、パリーグは西武が優勝し無事終了したわけだが(推測)、野球ファンのシーズンはまだ続く。そう!!　あの『ファミスタ』が今年も元気に登場するのだ。年々進化を続けるこのゲーム。今回の特徴はなんといってもオリジナルチームが作れること。ま、詳しくは下でね。

またも出ました



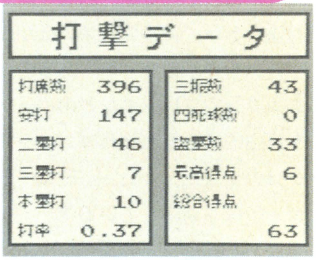
⬆元祖『ファミスタ』登場以来、ほとんど変わらないこの画面。シンプルイズベストという言葉がピッタリやね。

⬇な、なんと!!　今回の『ファミスタ3』はバーコードボーイに対応しているのだ。作るのはもちろん選手ね。



ファミスタが

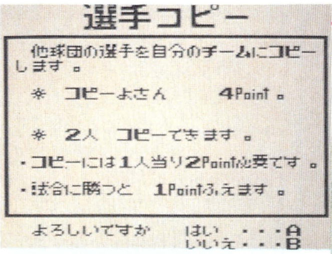
やったね!!



⬆選手のデータもバッチリ記憶される。打率などの記録を争うってのもなかなか熱いんだよね。いや、ホントに。

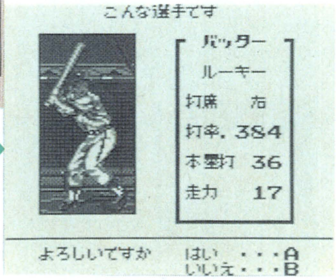
なんつってもオリジナルチーム

じゃ、オリジナルチームの作りかただ。まず母体になるのはオリジナルズというチーム。このチームで試合をしてもいいけど、自分の好きなチームをコピーし、そのチームで試合をするのがふつうだ。そしてそのチームで試合に勝つと、選手コピーポイントというのがもらえる。そのポイントがある程度たまると、ほかのチームの選手がコピーできるようになるのだ。つまりクローンね。またバーコードボーイ対応なので、それを読み込ませて選手を作ることもできる。ちゅーことは選手の数はほぼ無限なわけ。さらにすごいのは、選手が好成績を残すと成長していくってこと。まさにオリジナルだっ!!



選手をコピー

⬅どの選手をコピーすればいいのかな？けっこう迷うとこだけど、弱点を補ってくれる選手をコピーするのが基本。

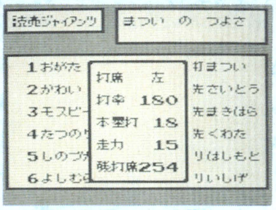


バーコードな選手

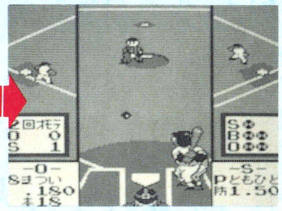
➡バーコードを読み込ませればあっという間に選手のできあがり。これまたいい選手を捜すのに熱くなれそう。でも、なかなか見つからないのが世界の常識。

松井の成長を追う

➡まだまだへボい松井。これからの成長に期待しよう。



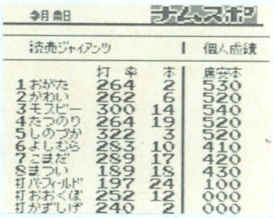
まだへボい



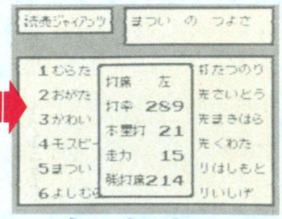
試合で打つ

⬅なんと、この試合で松井は4打数3安打の大活躍。

➡打率も急上昇。プロの世界に慣れてきたのか？



打率アップ!!



急成長!!

⬅打率もホームラン数も上がり、いまや巨人の中心に。

オレが未来の4番だ!!



SONIC & TAILS

ソニック&テイルス

11月19日発売予定 3,800円 アクションゲーム

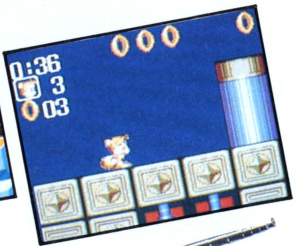


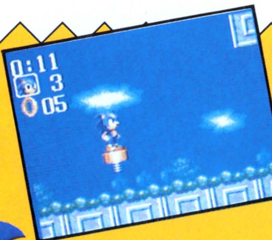
このおもしろさはハンパじゃない!

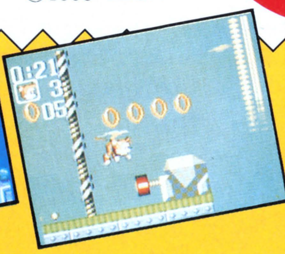
今度のソニックはマイキャラをソニックとテイルスのどちらでもプレイできる。その上おなじみの超音速アクションをより一層パワーアップする「ロケットシューズ」「ホッピング」「スーパースピンダッシュ」などのニューアクションも新たに登場するぞ!

特報! ゲームギア+1 プラスワン
"ソニック&テイルス"パックも11月19日同時発売!!









いつでもどこでもカラーが楽しい

GAME GEAR

ゲームギア



●ゲームギアソフトはゲームギア専用ゲームソフトです。
●画面はハメコミ合成です。
●チューナーパックは別売りです。

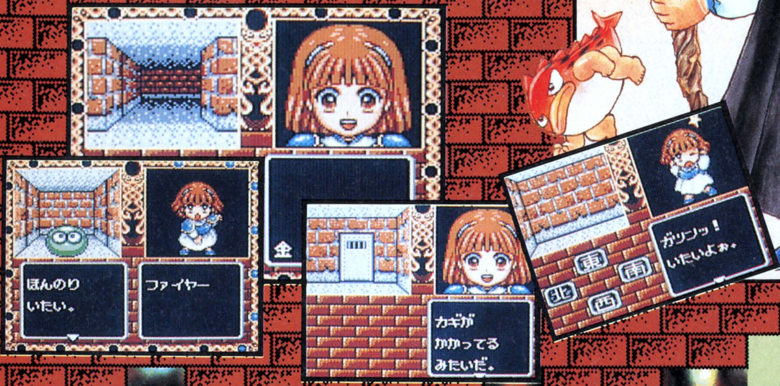


魔導物語I 3つの魔導球

サンプリングボイス、ファジーパラメーターなど、数々の画期的システムを導入。あの「ぷよぷよ」でおなじみのかわいいキャラクターが続々登場。かわいらしさだけでなく遊びやすさも満点の感動と笑いの3Dロープレゲーム新登場!!

11月26日発売予定 5,500円(予価)ロープレゲーム







ULTIMATE SOCCER



アルティメイトサッカー ©1993 SEGA

世界64ヶ国におよぶ豊富なチーム数や1人プレイ、2人対戦プレイはもちろん、優賞カップ争奪戦、リーグ戦、PK合戦などバラエティーにとむモードの数々。風力、難易度、ゲームスピード、ルール、フォーメーションなどが変更できる設定オプションも充実しています。本格的醍醐味が楽しめる究極のサッカーゲームが遂にゲームギアに登場!!

10月29日発売予定 3,800円(予価)スポーツゲーム

ゲームギア +1 プラスワン

“ミッキーマウス”パック

新登場!



ゲームギア本体と人気ソフト1本がセットになった大好評の「ゲームギアプラス ワン」にファンタジーアクションゲームの傑作“ミッキーマウスの魔法のクリスタル”がセットになった“ミッキーマウス”パックが新登場!

スペシャルプライス**15,800円**
(参考売価)

●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望標準小売価格です。

夢中にイマジネーション。

Nintendo GAME BOY®

ゲームボーイ®は、任天堂の商標です。

対戦型

1人でも遊べます



戸愚呂に、キミは勝てるか!!

フジテレビ系全国ネット

毎週土曜日夜6時30分大好評放映中!!

第2弾

幽・遊・白書

「暗黒武術会編」

ゲームボーイ® ソフト

©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ



13人の強者たちが繰り広げる

本格派バトルアクション・ゲーム　幽☆遊☆白書「暗黒武術会編」

4つの妖魔チームとトーナメント戦が楽しめるストーリーモード。さらに好きなキャラクターを選んで勝ち抜き戦ができる対戦モードを備えた、本格派バトルアクション・ゲーム。ストーリーモードの最初の対戦は、スラムから選ばれた魔界の新勢力"六遊怪チーム"。魔妖妖をあやつる"鈴駒"や酔拳の使い手"酎"が、手ぐすね引いて待っている!

12月発売予定

価格(予価)

3,980円(税込)

[コエンマ]キーホルダープレゼント!



応募券をハガキに貼って、右記のとうりにご応募ください。抽選で毎月100名の読者の方に、かわいいコエンマ・キーホルダーをプレゼントいたします。

〒124
東京都葛飾区
立石7-9-10
(株)トミー
新規(事)
「コエンマ・キーホルダー」係

住所：
〒000
○○○○○○
氏名：○○○○
年令：00才
電話番号：
000-000-0000

応募券

締め切り／10月31日消印有効

※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

応募券
10月29日号
ファミ通信

ゲームボーイ® 専用カートリッジ

トミーのおもちゃは、おもちゃ券で買えます
◀このマークのお店でお求めください!

たのしい遊びのクリエイター

TOMY®

株式会社トミー

本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10

TEL 03(3693)1031(大代表)


■二日酔いの朝ってつらいんだよね……。ねぇ優子さん!!
新しい朝がきた
希望の朝……かな!?
バカみたいに晴れちゃっても——…
あそびじゃないの
作：宮岡 寛
画：岡﨑つぐお
あんたたちがとっとと終電で帰っちまったおかげで存美と明けがたまでつきあわされたんだから！
ミョーなノリのカラオケを…
うっぷ！
朝っぱらから元気よくしないでくれるかな桃子…
二日酔いですか？酒豪の優子さんらしくないなぁ
おはようございまーす！

●前号まで●『トロルクエストⅡ』のシナリオ制作のために、城東の白石が招き入れたのが、宮尾ガバチョという有名ゲームデザイナー。しかし、この男、言うことやることすべて大風呂敷で、アマゾン・プロダクツの一同はうんざりしてしまう。仕舞いには、水見が作った『メタルウィザード』を、天下のクソゲーという始末。こんな男とうまくいくのかな!?





『ドラゴン・ドライブ』はまだ未定の部分の多い企画だけれども
器としてはいくつか決められることがある…
まずそこから決めていきましょう！
企画には大ざっぱに分けると3種類のアプローチ方法がある
ひとつは自由発想による"ひらめき"や"アイデア"から生まれる企画である
本来ゲームの企画はこの姿をとるべきであろう 最近では『テトリス』や『シムシティ』 古くは『インベーダーゲーム』や『ドンキーコング』『ウィザードリィ』や『ウルティマ』といったエポックメイキングな"名作"はみなこのタイプの企画であろう
うっぽーは どうしますか?
たたかう
みをまもる
にげる
まえにもどる
それまでのゲームにはない新しいタイプのゲームは突如として出現するのである


不思議なことに
こういう企画では
作者がゲームのシステムで
悩むということは
ほとんどないようである
まるで最初から全体が
できあがっていたかのように
細かな仕様が自然と決まって
しまうらしいのだ
だがこうした企画の欠点は
天の啓示とでもいうべき
"すばらしい思いつき"が
ひらめくまでただまっている
しかないことである
東証一部
諸工業
•任天堂9860△150
•セガ 11000 0
ゲーム業界が巨大化し
ゲーム会社が優良企業として
株式市場に上場したりする
いまの時代ではこうした
"神がかりなアイデア"の出現を
ただ待っているわけにはいかない
そこでゲームメーカーは
もうひとつのアプローチ
方法を採用することになる
マーケティングリサーチである
市場でヒットしているものを分析し
ユーザーが欲していると思われる
ところのものをさぐり出して
それを満たすような商品をつくる方法だ
この方法の欠点は
すでにあるようなものが
できてしまいがちなことで
あろう



3番目の方法は作者である自分
あるいはメーカーである自社の
能力を検討する方法である
できないことを企画しても
しようがないからできることは
何かを考えてそこからしぼり込むのだ
たとえていえば
この3種類のアプローチは
芸術家的アプローチ
商人的アプローチ
職人的アプローチ
といった感じであろうか
10000 YEN
浪速
ゲームは絶えず
"作品"と"商品"との
あいだをゆれ動く…
ゲームデザイナーたちもまた
この3つのアプローチのなかで
模索しつづけているのである
メモリー容量は16メガ
開発期間として20ヵ月
タイトルは
『ドラゴン・ドライブ』
開発暗号は
"茶畑1号"
○メモリ容量
16メガ
○開発期間
20ヵ月
キュッ キュッ
うんうん…
最大の問題は
ドラゴンね
ドラゴンが重要な役割を
はたすRPGで
剣と魔法の世界を舞台に
ストーリーが進む



●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのハリキリ社員。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ!!



●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。会長の命令でゲームを作っているが、悪戦苦闘している。



●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。茶畑の憧れのマドンナだ。いろいろ悩めるお年ごろ!?





●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの企画部部長。茶畑にほのかな想いを寄せているが、なかなか届かず……。

●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している!?

●白馬源●新宿のゲームセンターに出没する謎の人物。茶畑や水見、鮫島の良きアドバイザーになっている。

■桃子の今度の相手は筆川なの!?

宮岡・岡崎両先生にお便りを!!



次号(10月22日発売)につづく



Simulation Fiction 仮想科学小説

読切ショート・ショート『1999年のゲーム・キッズ』#29
by 渡辺浩弐

視線 EYE SCREAM!

アイ・トラッキング★人間の視線の動きを読みとり、それによってマシンをコントロールするインターフェース装置。中東の最新鋭戦闘機には、パイロットが見た方向をす速くロックオンする視線照準機がすでに搭載されているという。これをおもちゃナイズしてしまったのが、コナミ社の「レーザースコープ」（＝写真）。NES（アメリカ版ファミコン）対応の視線コントローラーである（アメリカでのみ発売）。

壁の、テレビスクリーンに目を向ける。と、ブシュッと音がしてそれがONになる。

巨大スクリーンはマス目のように細かく分割され、数10個の映像がべつべつに動いていた。僕はそのひとつ、ニュースを放映中の画面に目の焦点を合わせた。数秒後、その画面だけがぐんぐんと拡大され、スクリーンの全面を占領した。

キャスターは深刻そうに、大都市の交通事故死者の増加を報じていた。コーヒーを飲み干すころには僕はその映像に飽きてしまい、目を閉じてソファーの上で大きく伸びをした。視線をはずしてしばらくすると、テレビはまたブシュッと音を立て、OFFになった。

このテレビは視線を向けたときだけ映るようになっている。そして凝視したチャンネルや映像が、自動的にズームアップされる。

僕のまぶたにはアイ・トラッキング・チップ、すなわち眼球の動きと焦点の位置を測定し、マシンに発信するためのコンピューターセンサーが取りつけてあるのだ。

僕は、反対側の壁を見た。ただの白いボードが、僕が視線を向けた瞬間、時刻を表示して〝時計〟になった。

そろそろ仕事に出かけなくてはならない。僕は立ち上がり、上着をはおって部屋から出た。

人間は他人の〝目〟の動きにじつに敏感である。他人の存在を〝視線〟で認識する。遠くからでも、誰かの視線が自分に向けられていることを敏感に察知する。

この〝目〟のコミュニケーションに着目して発明されたのが、このアイ・トラッキング・チップ（略してアイ・トラ）だ。すでにありとあらゆるマシンが、人間の視線に反応して動くようになっている。

僕の視線に反応して玄関の自動扉が開く。通りに出ると、僕の視線を感知して無人バスが停車した。

会社のそばでバスから降り立つと、街は朝の喧騒に包まれていた。僕は、街のいたるところに掲げられたビルボードを、見るとはなしに眺めながら歩いた。

誰も見ていないビルボードには近ごろ、なにも映ってはいない。ただの白い板だ。誰かが見た瞬間、そこに広告映像が映し出される。さらに最新のビルボードは、見ている相手によって違う映像を映し出すこともできる。ある角度から若い女性の視線を感じたら、その瞬間、その方向に化粧品の広告ビジュアルを投影したりする。

ふと、目の前に友人を見つけた。同僚のひとりだ。僕は手を振った。

「おーい！」

……ところが、呼びかけても、彼はちらりともこちらを見ない。

じっと目を凝らして彼の姿を見つめた。何秒も経ってから、やっと彼のまぶたのチップが僕の視線に反応してピピッと光った。

彼は気づいてこっちを見た。

「ああ……おはよう」

「ずっと大声で呼んでたんだぜ」

「え？　……君のアイ・トラ、点滅してるぜ。電池が切れかかってるから、反応が遅かったんだろ」

アイ・トラには、誰かに見つめられていることを感知する機能もある。遠くからでも、視線でサインを送ることができる。

しかし、すっかりこのコミュニケーションに慣れきってしまっていると、アイ・トラが反応しない限り、いくら大声で呼ばれても気がつかないものなのである。

まずいまずい。僕は彼と別れ、超小型電池の自動販売機を捜すことにした。が、そうしているうちに電池は完全に切れ、僕のアイ・トラは停止してしまった。

街の雰囲気はずいぶんと変てこなものになった。どの広告も看板も真っ白の、のっぺりとした街並み。会社の知り合いとすれ違っても、彼らはぜんぜん気づいてくれない。

アイ・トラが反応しないと、見られていることに気づかないのだ。僕は自分が透明人間か幽霊になってしまったような気がした。

やっと、通りの向こう側に電池の販売機を見つけた。道路を横断しようとして僕は、いくら見つめても変わらない信号に閉口した。横断歩道を渡ろうとする人は、僕以外に誰もいなかった。

まずい、遅刻してしまう……。僕は、左右を見てクルマがとぎれた瞬間を確認すると、走ってそこを渡ろうとした。

ドーン……。

不覚だった。猛スピードで角を曲がってきたトラックに、僕は跳ね飛ばされてしまった。

アイ・トラを作動させていない僕を、無人トラックのコンピューターは感知しなかったのだ。僕はもんどりうって道の端まで転がった。

「うう……誰か……」

大怪我だ。僕は通りがかる人々に助けを乞う。しかし、みんなまるで僕が見えないかのように無視して通り過ぎていく。

アイ・トラの反応がないと、ここまで気づかないものなのだ。そこに見えていても、声が聞こえていても、僕は存在しないことになっているのだ。

僕はなんとか自力で立った。

僕の会社はすぐそこだ。よろよろと歩き、会社のビルに入った。

血まみれの姿でロビーに立つ。

そこには顔見知りの同僚や上司がたくさんいる。

しかし誰も、僕に気づかない！

「誰か、誰か医者を呼んでくれ」

みんな僕のことを無視している。

僕は、そこにさっきの友人の姿を見つけた。

友人は、エレベーターを待ちながら隣にいる男と話をしていた。

「さっきそこの横断歩道で交通事故があってね、トラックに跳ねられた人は即死だってよ」

うわあ……僕は、叫びながら、思わず彼の肩にすがりついた。

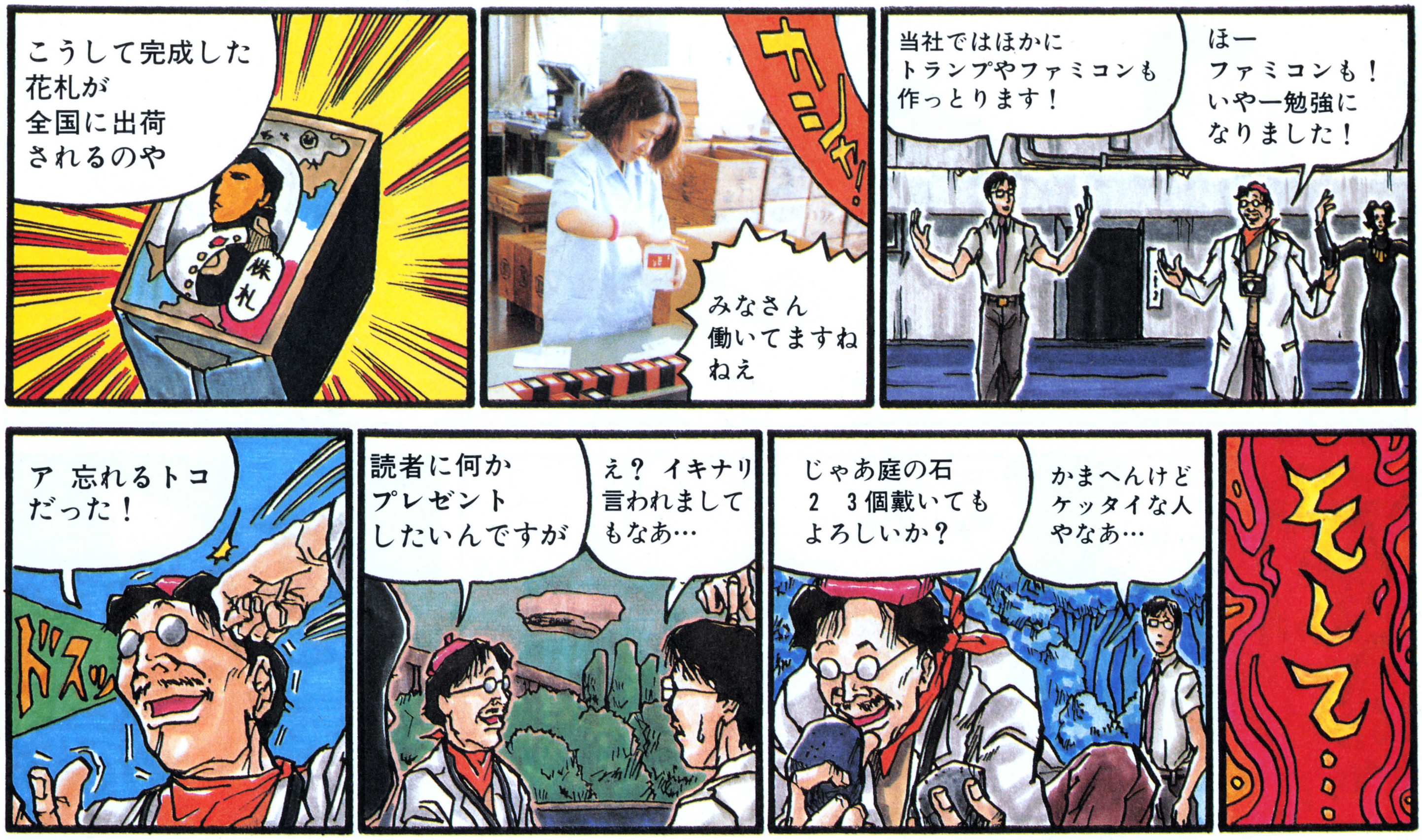
僕の手は、その肩をするりと、すり抜けた……。

■アスキー名物の地下拷問室がついに登場!




プァーーッ
エー 浜名湖名物 うなぎパイ いかがっすか〜
アラ嬉しゃな〜 編集長のツルの一声で もう一度 京都に行けるよ！
ガタ
ガタ
今度こそ任天堂 取材しなくちゃ ですわね！
なーに今度は アポも取ったし バッチグー でしょう
ルポ漫画の 名作になりますわ ねホホホホホ！
京都
ゴーーン
任天堂本社
ファミ通はん？ 任天堂の本郷 どすー
あ—— どーも どーも
御用件は なんでっ しゃろ？
ハハハ まー とりあえず ………
山内社長か 宮本さんに 会わせていただき ましょうか
ハハハ… あいにく 山内も宮本も 忙しおまして ………
私がお相手 しまひょ！
ニコ
ニコ
あ そう？
そんなら まあ……
ポト
じゃーお宅の 工場を 見学させて もらいましょ！
「これが マリオが生まれた 現場だ！」 なーんちゃって！


工場見学？
んー 見せれる所と
見せられへん所が
ありますけど…
見られる所
だけで
けっこう!!
ほうでっか？
そんでええのんやったら
まあ…
どっちどす！
ついて来なはれ
や……
第二工場
やー
これは
どうも…
ここやったら存分に
取材しとくなはれ!!
かるた工場
わーい
ドキドキ
するわねえ！
ここが工場の
中心部ですねん
意外に
静か
ですのね
なーに
少数精鋭
ってやつや
従業員は
ベテランぞろいで
おります！
貼り合わせた
花札をここで
仕分けてやな…
ここで
つや出し
するのや！
へー
こちらが
品質管理セクション
どす！
ヨゴレやキズ
刷り違いが
ないか ここで
全部検査
するんや！
大変
ですねえ





■うーん、やっぱりこの人たちはダメかな? このマンガの感想をファミ通のアレ係まで

読者の皆さまに…

任天堂の庭の石 プレゼント!!

本物!!



羽生生画伯のイラスト入り!!

『ファミ通のアレ(仮題)』京都出張を記念して、愛読者の皆さまのうち抽選で2名様に任天堂の庭の石を羽生生純先生のイラストを入れてプレゼント!! 住所・氏名・年齢・この作品の感想をそえて編集部『ファミ通のアレ(仮題)』石係までふるってご応募下さい!!

待ってま〜〜〜す!!

■召喚されるモンスターの事情もわかって!



■あべ先生は今日も元気です！けど手紙をプリーズ

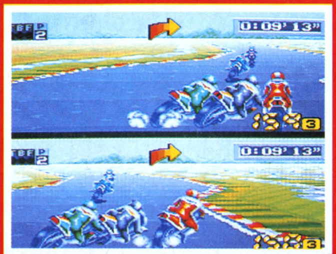
↓編集部ごくらくゲーム係







水の流れにも似たマシンの列が、迫るコーナーに向けて飛び込んで行く。



2 PLAYERS バトルモード。雌雄を決するコーナリングテクニック!



Light On! 日も暮れたサーキットにヘッドライトの光が踊る。

10月15日発売
8,800円(税別)

㈱鈴鹿サーキットランド公認

「遊び」をクリエイトする——
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2−1−21


SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
アクションゲームの神髄がここにある…。
繊細なグラフィックスと
荘厳なオーケストラ・サウンドで綴る聖なる戦い。
君は神となり、悪を裁くのだ!!
ActRaiser 2
アクトレイザー2
〜沈黙への聖戦〜
スーパーファミコン用ソフト
価格9,300円[税別] 12メガ パスワードコンティニュー
'93·10·29 日米同時発売
©1993 クインテット・古代祐三・エニックス
株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ ☎03-3371-5581●電話番号は正確にお願いします。



出会い、わかれ

お城を抜け出した王女カレンは、無理矢理連れ戻されてしまった。捕われの身となった僕を待っていたものは…

僕の育った町サウスケープ



僕はテム。それから悪友ロブ、学者モリス、弱虫エリック。秘密の隠れ家でみんなと一緒に過ごす時間は、どうしてこんなに楽しいんだろう…



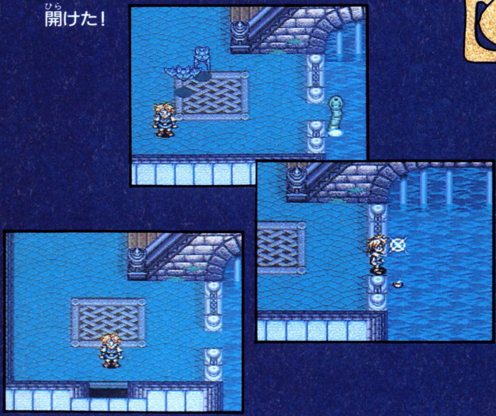
邪悪が巣食う地下迷路

このボタンは…!? 僕のおじいちゃんがつくったというお城のダンジョンは仕掛けだらけ。だけど僕の力を信じて進もう！必ず抜け出せるはずだ!!



道は自分で切り開くのだ！

行き止まり!! モンスターを倒していくと不思議な紋章があらわれて、新しい道が開けた！



不思議な力を使いこなそう！

気をためると僕の体が光りはじめ、触れたものが粉々に!? サイコダッシュ!! この不思議な力が、これからの冒険をたすけてくれるはずだ。



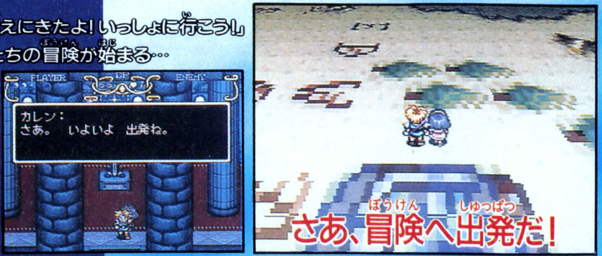
古代遺跡の謎を追って、ある日突然消えた父を探しに旅立つ、少年テム。
ねじれた時間と歪んだ空間を仲間たちとともにさまよいながら、
数々の謎が次第に明かされてゆく…。
五感で味わうシナリオは、ゲームの世界をはるかに超えたリアルな手応え。
そこで感じた何かが、君の進むべき道を決めるのだ。

ドラクエのエニックスが豪華スタッフで贈る渾身作！

キャラクターデザインに萩尾望都、シナリオに大原まりこが巻き起こす、アクションロールプレイングゲームの大いなる新風。民族音楽を取り入れたオーケストラサウンドが臨場感をさらに盛り上げる！

アクションロールプレイングゲーム
スーパーファミコン用カセット 16メガ・バッテリーバックアップ
'93年11月27日発売!! 価格9,800円（税別）

「カレン、迎えにきたよ！いっしょに行こう！」
そして、僕たちの冒険が始まる…





SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
不思議な力に誘われて、
いま僕たちは旅立つ。
ガイア幻想紀
©1993 クインテット・萩尾望都・大原まりこ・川崎康宏・エニックス
ENIX 株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ ☎03･3371･5581 ●電話番号は正確にお願いします。



進化する伝説。

ドラゴンクエストⅠ・Ⅱが、1本のスーパーファミコンで復活！ サウンドもビジュアルも、はるかにグレードアップ。旅立つ君を待っているのは、出逢い、謎、発見、そして大いなる感動。語り継がれるロトの伝説をぜひ、君の心で体験してほしい!!



ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ結成!! 会員募集中!!

入会特典として、まず「コミュニケーションキット」が届けられる。さらに会報誌が年3回届くぞ!!

●詳しくは、下記の電話番号にお問い合わせください。※電話番号は正確にお願いします。

OFC専用ホットライン 03-5330-5955

ENIX 株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F



SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
ドラゴンクエストI・II
この世界は君を待っている!
▶はい
いいえ
＊「ああ 誰か 姫さまを 助けに ゆくような ゆうかんな人は いないものでしょうかっ!?
戦いの火ぶたは切られた!!
えにくす サマリア ヒメサマ
H129 H196 H166
M 0 M155 M191
L:49 L:44 L:34
えにくす
▶こうげき
にげる
ぼうぎょ
どうぐ
あくましんかん ー 1ひき
仲間は何処に?
＊「ロトの血すじが ひとつになる時 必ずや 邪教は ほろびましょう。
N QUES
II
クエスト I・II
感動をここに…、親子三代に渡る壮大な物語!!
ドラゴンクエストV
天空の花嫁
絶賛発売中!!
12メガ バッテリーバックアップ
価格9,600円(税別)
■ゲーム専用お問い合わせ ☎03-3371-5581 ※電話番号は正確にお願いします。



DEN'Z
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ダチョウ倶楽部がつくって、出て、売る。
常識やぶりの新パターンで、
むっしゅむらむら、おもしろい!!
大容量12メガだから
ダチョウのギャグも
肉声で連発なのだ!!
ダチョウでレーヂョ
ザグッてジグッて
これで、つかみはオッケー!!



HUDSON GROUP

HUDSON C.D.SCHOOL

94年度生募集!

実力派クリエーターへの近道。

●充実した最新の機材。●優れた学習環境と、現役の一流プロフェッショナルで構成された講師陣。●個々の能力に応じた実践的なカリキュラムによる学習指導システム。



募集要項

■募集定員　40名(一般応募・推薦応募)
■募集コース　●ゲームグラフィックデザインコース●ゲームプログラミングコース
※研究生課程(既に基礎能力を有した方を対象として、養成コースへの2年次編入)もあります。
■受験資格　16歳以上の男女(職歴・学歴不問)
■養成期間　平成6年4月15日～平成8年3月31日(2年間)
■願書受付　平成5年10月1日～平成6年3月31日(必着)
(但し、合格者が定員になり次第募集を締め切ります。)
■ハドソン育成制度　課程修了後5年間無利子による学費返済制度有り。(選抜試験実施)

問い合わせ先

ハドソンコンピュータ
デザイナーズスクールF係宛
札幌市北区北9条西4丁目
エスターNガレリア5F
☎011-747-4622
(午前10時➡午後6時/土日祝日除く)



体験入学実施中!

施設見学及び実施カリキュラムの体験など。

実施日程

10/23(土)　14:00～16:00
11/27(土)　14:00～16:00
12/22(水)　10:00～12:00

応募方法

電話及び、封書・葉書での受付を行っています。

New Age Game Visual

進化したゲームのグラフィックを徹底考察





ゲームのグラフィックはハードの向上にともなって進化してきた。昔はひとつの点で表現されていたキャラクターは、いまでは生きているかのような動きを見せてくれる。限りなく進化していくゲームビジュアルを徹底追求してみたぞ。



CONTENTS

ゲームビジュアルは進化する!!

最近のゲームって知らんうちに綺麗になってきたと思いませんか。昔のチンケなドット絵から、最近のゴージャスなビジュアルへ。比類なき進化の過程はこーなっております。

綺麗になったゲームたち

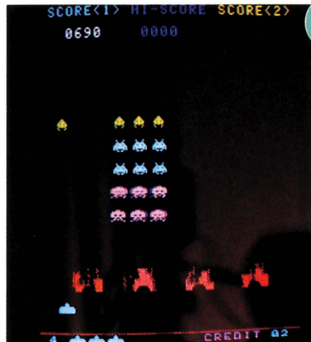
大昔のビデオゲームや家庭用ゲーム機を持っている人は、ちょっと立ち上げて見て下さいな。どうすか見た目は？　ヘボくないですか。ヘボいっすよね。ゲーム内容はともかくとしても、見た目つまりはビジュアルがイカンともしがたいほどヘボい。こんなモンにうつつをぬかしてたなんて。涙が出るほどヘボくて涙が出ます(アレ？)。

じゃ、つぎに少し昔のゲームをやってみましょう。どうすか。綺麗ですか。劇的な変化は無いけど、大昔のゲームより綺麗ですね。

最後に、つい最近のゲームを遊んでみましょう。む。大昔のとは比類なく綺麗。松田優作に言わすと「なんじゃあこりゃあ」ってぐらい綺麗です。ゴージャスです。

ふだんなにげなく見過ごしてるゲームビジュアルは、少しずつ綺麗に、つまり進化してたってわけ。このページでは、なぜビジュアルが進化する必要があるのか、どうやって進化してきたのかを探ってみることにしましょう。

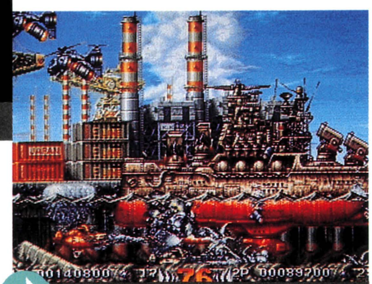
ゲービジュ今昔比較



スペースインベーダー/タイトー/1978年

問答無用のヘボさ

⬅昔懐かしい『スペースインベーダー』ナリ。少ないドットと貧弱な色表現能力のおかげで、なんだか情けない侵略者に仕上がってますが、あのころはこれでもスゴかったわけです。いま見ると「なんじゃあこりゃあ」ですね。



海底大戦争/アイレム/1993年

➡最近のゲームを代表して、アイレムのビデオゲームをひとつ。女神のごとく美しいですな。濃厚すぎてひるんでしまうほど。しかしここまで描きこむ必要があるのかって気もしますが。

泣く子も黙る綺麗さ

綺麗になるにはハードが進化せにゃあね

ビジュアルを綺麗にするとき、重要なのは表現力を向上させること。表現力を向上させる方法はいろいろあるんだけど、なによりも重要なのはハードウェアの表現能力。ハードウェアの能力がポンポコピーだと、絵描きが血の汗垂らして涙して努力していい絵を描こうとしても、無駄なのだ。

ファミコンとスーパーファミコンのビジュアル表現能力を見くらべてみると、かなり差があるのがわかる。色数や解像度(画面に出力できるドットの数)は、綺麗なビジュアルを描き出すのに重要なファクターだ。ちょいまえのビデオゲーム程度の性能しか持っていないファミコンは、ヘボいビジュアルしか描き出せない。これに対してスーパーファミコンは現存する家庭用ゲーム機のなかでもトップクラスの表現能力を持っている。ハードウェアの進化がビジュアル表現に大きな影響を及ぼすってワケ。

CHIPはイカすぜ



◆グラフィックをコントロールするIC。彼のおかげでビュリホーなビジュアルが表現できるの。

ゲーハー今昔比較

ただのファミコン



CPU：8ビッドカスタム
色　数：64色中同時発色12色

スーパーなファミコン



CPU：16ビットカスタム
色　数：32768色中同時発色256色

さみしいマリオ



➡スプライト一個について3色まで。情けない貧弱貧弱ぅ。ヒゲオヤジです。

美麗なマリオ



◆スプライト一個について15色まで。これならママもオッケーさ。明日は本塁打。

綺麗なゲームが増えるわけ

いまを去ること10数年まえ。世のなかに初めてビデオゲームなるものが誕生したとき、その素顔は何とも貧相で貧弱でコンニャクで、見るに耐えないことはないけれど「さびしいねあんたの顔」って具合のモンでした。でもあのころはそれでよかった。ほかに比較の対象となる顔がなかったからね。この世に女がひとりしかいなかったら、美人もクソもないのと同じですな。

ときが経つにつれ、ビデオゲームの種類も増えてきます。これは比較の対象となる顔を持ったゲームが増えるってことですから、みな一生懸命お化粧してお客の歓心を引こうと努力します。オシャレするヤツの気持ちです。どんなにオシャレしても中身がクズならオシャレは無駄ってのも同じですな。

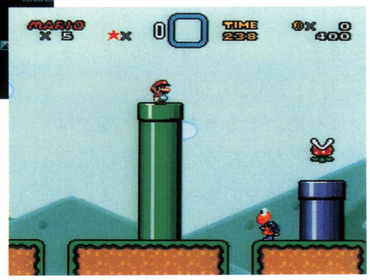
ビデオゲーム(家庭用含む)は客商売。客が綺麗なゲームを望めば綺麗にするしかないんです。見た目が汚い、もしくは貧弱なゲームを求める人ってのはあんまりいません。綺麗なゲームを作るに越したことはない。だからどのメーカーも見た目の綺麗さ、美しさ、そして目新しさを競いあう。ちょうどハードウェアも進歩して、それなりの表現ならできるようになってきた。ゲームのビジュアルが徐徐に綺麗になって来た背景には、こうした事情があったわけですな。

3つの理由

1. 汚いものより綺麗なもののほうがいいに決まってるから
2. ユーザーが綺麗なビジュアルを求めているから
3. 綺麗なグラフィックが描けるような環境ができたから



グラフィック以外が同じ内容なら、フツー綺麗なほうを遊ぶわ



⬆➡中身が同じなら見た目がいいほうを選びます。いい例が『スーパーマリオコレクション』。ゲーム内容は同じだけれど、見た目が綺麗でゴージャスで得した感じがします。このソフトが出た以上、スーパーファミコン持っている人で旧作買う人は、少ないよねえ。

ゲービジュの進化の到着点がこの3つの手法なのだッ

ゲームビジュアルは、昔ながらのドット絵のほかに、ポリゴンや撮り込み画像を使ったものもある。ポリゴンは見た目はヘボいけど動きは従来のドット絵とは比較にならないほど美しい。画像撮り込みは現実の世界をドット絵にしてしまう手法だから、恐ろしくリアルな世界を演出できる。いずれもドット絵にはマネできない特徴を持った、新しい表現手法なのだ。

ハードが進化したいま、そして今後は、これらの表現手法を用いたゲームが多数出てくるはず。これからのゲームは新世代ビジュアルの時代ってことなんですよ。

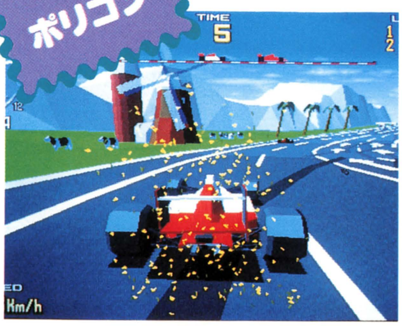
手打ちのドット絵　職人芸が醸し出す味



⬆ドット絵職人が血ヘドを吐きながら紡ぎだす比類なきドット絵。センスが滲み出る人間臭いビジュアルです。こればっかりはほかの手法には真似できぬ。

昔ながらの手法。ドット屋さんがグラフィックエディター上でドットをプチプチ置きながら、物体を描き出すってんだから大変だ。アニメーションさせるときは、動きをコマ割りして何枚もドット絵を描かなきゃならない。基本的にマンパワー仕事ですが、ほかの表現手法では醸し出せない、テイスティーな表現ができるのでいまだに主流です。

ポリゴン　動かせば銀河一



⬆雑誌の限界として静止画しか見せられんってのがありましてですね、ポリゴンゲームは止まってるとただのマヌケ絵でかわいそうですが動かしゃスゲエ。

ポリゴンは三角形（もしくは四角形）の板きれを複数組み合わせて、物体表現する手法のこと。板きれの数を多くすればするほど複雑な形を表現できる。またポリゴンは、すべての物体を自由自在に動かすことができ、回転、拡大、縮小、視点の変更などが簡単にできる。この特徴を活かし、動きのリアルさを重視するゲームでよく使われてますな。

画像撮り込み　そのまんまやんけ！でもリアルでんなー



⬆ゲーム機の解像度が上がって、色数がさらに多くなると、画像撮り込みゲームのビジュアルのクオリティーはさらに進化しちゃうので大変です。

ほかのふたつの手法はいずれも空想を働かしてなにかを描き出すわけですが、この画像撮り込みは現実の世界をそっくりそのまま画面上で再現する、ちょっとズルい気もする手法。ビデオカメラなどで録画した絵をコンピューター処理してドット絵に落としこんでしまいます。やりかたがオトナですが、そのリアルさといったら、あんた、もう。

見た目は最初の発想次第で千変万化

はじめに手描きのグラフィックありき

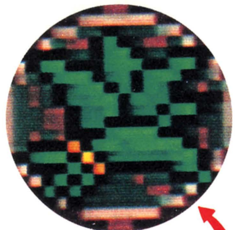
ゲームのさまざまな新しいビジュアルを考察するこの企画。最初は比較のために、従来からの主流である、手描きのグラフィック、いわゆる〝ドット絵〟を紹介しておこう。

ゲームのグラフィックは手描きのドット絵が基本！

現在までのところ、コンピューターグラフィックスのほとんどが、広義に解釈すると、ドット(点)で表現されている。いわゆる〝ドット絵〟という代物だな。

じゃあ、そもそもドット絵とは何のことなんだろう？ 簡単に言うと、〝何色かの小さな点の集まりで表現された絵〟のことだ。たとえば、僕らがよく目にする雑誌のカラーページ。あれも、じつは赤青黄の3原色に黒を加えた4色の極小のドットの集合によって構成されている、ドット絵の1種なのだ。

もちろん、ゲームのグラフィックもすべてドット絵の仲間に入る。基本的には、人が直接ドットを置いていく〝手描きのグラフィック〟が主流だろう。テレビゲームが登場した初期の頃は、画面を拡大し、ドットをひとつずつ置いていく手法をとっていた。現在は、現実に絵を描くのと同じ(あるいはそれ以上)感覚でグラフィックを描けるツールソフトや、マウスなどの周辺機器も充実しているから、絵を描く作業も格段にラクになってるぞ。



⬅で、こちらは落ちているアイテム。薬草かな？ 緑色のドットを主体に、黒などのドットも。





➡主人公のトルネコの顔を拡大してみると、ごらんの通り。四角いドットの集まりとわかる。

人気のゲームも拡大すれば……

⬆人気の新作RPG『トルネコの大冒険』のグラフィックを例にとると……。

まさに職人芸だ!!

⬇編集部で、自作RPGのドット絵を描くI嬢。どこかで見たような絵だぞ。





➡これがグラフィックツール『お絵描きツール』だ。

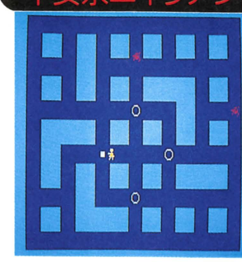


⬅グラフィックを描くなら、マウスは必需品と言える。自分の思いどおりに動かせないとね。

手描きグラフィック黎明期

『インベーダーゲーム』や『ブロック崩し』に代表されるテレビゲームの初期のグラフィックはまさに、ドットのかたまりだった。目で見てわかるほどの大きさのドットを組み合わせて作られた単色のキャラクターたちにも、当時はそれなりに感情移入できたものだった。

平安京エイリアン

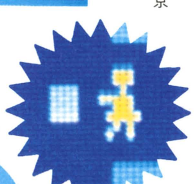


⬅アーケードで大ヒットした『平安京エイリアン』。いま見ると懐かしい。ゲームボーイ版も出た。

ブロック崩し



⬆往年の名作ブロック崩し、写真はファミコン版の『謎の壁』なのだ。



➡自キャラのグラフィックは拡大しなくても、四角いのがわかる。文字とおりのドット絵。



⬅敵のエイリアンもカクカクしたドットの集合体なり。インベーダーよりは細かいかな？

進化する手描きグラフィック

現在も手描きのグラフィックは主流を占めている。かつての単純なものからは想像もつかないほど、美しい絵柄のものも多い。当面、その地位は揺るがないであろう。



⬅シリーズ物だと、グラフィックの変化がはっきりわかる。

リンクの進化

ゼルダの伝説



⬆リンクの服装などもドットが粗いのでわかりづらい。

リンクの冒険



⬆リンクの動きが前作よりはっきり見えるように。

ゼルダの伝説 神々のトライフォース



⬅装備によってリンクのグラフィックも変化するのだ。

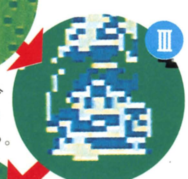
『ドラクエ』の勇者の進化

I



⬆初代の勇者。少ないドットで、うまく特徴が出てる。

III



⬆『III』は主人公の性別によってグラフィックが違う。

V



⬅勇者の姿が年齢につれて変化。左は青年時代。

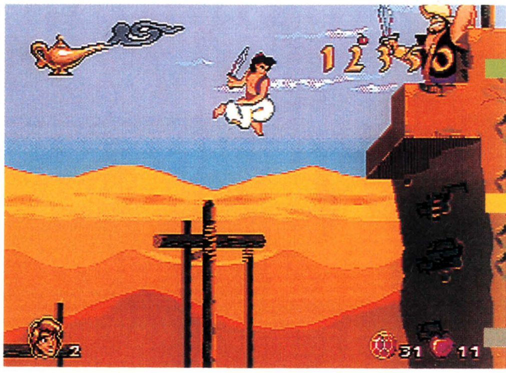
ついに ここまで来た手描き絵の最新作

アラジン

アクション	MD	カートリッジ
11月12日発売		7800円
セガ		

今年の夏、劇場で公開されていたディズニーの映画が、早くもアクションゲームになったぞ。映画と同様、ジャスミン姫を助け出すためにアラジンが大活躍するのだ。

このゲームのためにディズニーのアニメーターたちが、キャラクターのグラフィックを描き下ろしたというだけあって、手描きながらもグラフィックの美しさは折り紙付き。そのうえキャラクターを動かすためには、実際の人間の演技する動作を参考にしたというから、キャラクターたちの動きの自然なスムースさにもうなずける。



跳ぶ

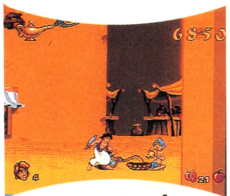
打つ

投げる

© The Walt Disney Company

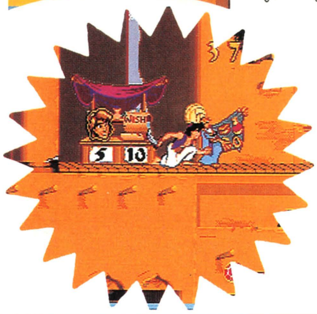


⬆お姫さまを助け出すってのは、やっぱりゲームの伝統的ストーリーだよな。

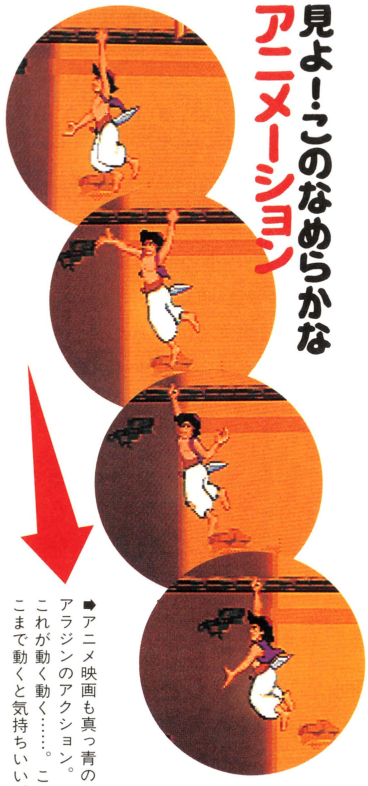


⬇途中には行商人もいる。もうかりまっか？

⬅イテテ、蛇を操っているのはインド人だな。



見よ！このなめらかなアニメーション



➡アニメ映画も真っ青のアラジンのアクション。これが動く動く……。ここまで動くと気持ちいい。

ダライアスフォース

シューティング	SF	カートリッジ
9月24日発売		8800円
タイトー		





⬅ボスの1体デビル・フィッシュ。イカだな。

⬆スパイラル・スネイル。カタツムリ型か？

攻撃

爆破

回避



海産物風の巨大なボスキャラで有名なシューティングゲーム、『ダライアス』シリーズの最新作が登場。『ダライアスフォース』の画面もきれいな手描きグラフィックになっている。とくにボスキャラたちの質感のリアルさと描き込みの細かさには、感心するはずだ。

SAMURAI・SPIRITS サムライスピリッツ

アーケード	
アクション	エス・エヌ・ケイ
7月	1プレー100円

➡アイヌの美少女ナコルル。ま、お約束ですな。



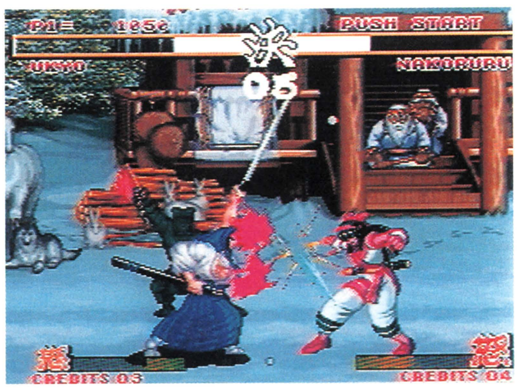
⬇逆に悪役面してるのは、不知火幻庵さんす。



侍魂

格闘ゲームが全盛のアーケード市場に、ちょっと異色の対戦アクションゲームが現われたぞ。

『サムライ・スピリッツ』のウリは一種独特の世界観と、必殺技をくり出したときの画面の派手さだ。従来から格闘ゲームの必殺技は派手になる傾向にあるけど、『サムライ・スピリッツ』では、手描き特有の派手さに加え、血しぶきなどの細かい描き込みもなされている。



見た目はナニだが動かしゃピカイチのリアルさ

これがポリゴンだッ

動きの美しさは天下一品。でもその静止画のヘボさも天下一品。それがポリゴン、ってのが通説でしたがこれからは違うですよ。見た目いいポリゴンってのもあるんですよ。

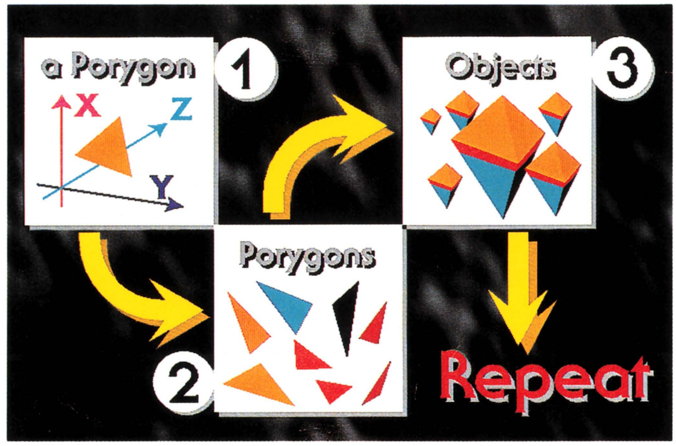
ポリゴンのしくみはどないだ

1枚の板きれがここにある。板きれは三角形で、厚みはまったくなし。つまり2次元世界の住人なり。2次元の三角形は3つの座標で表わすことができちゃうので、この板きれもたった3つの座標で表現することができる。で、この板きれそのものをポリゴンと呼び、場合によってポリゴンは四角形になることもある、と。

ポリゴンゲームは、こうしたポリゴンを無数に組み合わせてキャラクターなどを作り上げ、それを画面に表示してるってわけですよ。レースゲームのマイカーも、シューティングゲームの敵も、どれもじつは単なる板きれの集合体でできてる。だから見た目がたいそうヘボイわけですわ。

が、しかし、見た目はヘボいが動きは銀河一。なぜって、板きれの座標を動かしてやれば、板きれそのものの移動や、その板きれを見ている人の視点変更もできちゃうからだ。従来のドット絵ゲームとの大きな違いはここにあって、ポリゴンゲームではキャラクターを見たい方向から見ることができるのね。座標を3次元にしておけば、計算次第で拡大、縮小、さらにやろうと思えば変形もできる。

こうした特性から、ポリゴンはおもにリアルな動きを重視したゲームや3Dもので多用されてますな。



3つ座標を線で結ぶと三角形ができる。これがポリゴン。で、複数のポリゴンに大きさや色、角度などを与え、無数に集めてうまく配置し、目的のキャラクターを作り上げる。これでポリゴンキャラの出来上がり。こいつを動かすには各ポリゴンの頂点の座標をシンクロさせながら移動させればよく、こいつは計算で済んじゃいます。

ポリゴンの得手不得手はどないだ

ポリゴンなら、現存するすべてのゲームをマネすることはできる。ポリゴン『マリオ』、ポリゴン『ドラクエ』、なんでもこい、だ。

が、しかし、ポリゴンの特性は動きを滑らかに表現することにある。この特性を必要としないゲームにポリゴンを使っても、豚に真珠で猫に小判。無駄ってわけ。

現在、ポリゴンがその真価を発揮しているゲームジャンルは、レースゲームなどの3Dモノだ。物体をすべて座標で管理するから3D表現はお手のモノだしね。

こうしてみるとジャンルによっては神様のように見えるポリゴンにも、大きな問題がある。それはハードウェアパワーに大きく依存しているということ。パワーつまりは計算能力が低いと、表示できるポリゴンの数に制約が生じてしまうのだ。ひとつのキャラクターをより細かく表現しようと思ったら、ポリゴンの数が多く必要となる。ポリゴンの数が多くなるということは計算の対象になる座標の数が多くなるということで、ヘボなハードだとその負荷に耐えられなくなってしまうわけだ。

また、見た目のヘボさもイカンともしがたい。これもハードの能力に大きく依存する問題なんだけど、これも今後改善されるべき課題のひとつと言えましょう。

すごくいいとこ



すごくヘボいとこ



なんだかわからん

ひとつの物体をありとあらゆる方向から見る、つまり表示することができるポリゴンは、3Dゲームには最適の表現手法と言える。でも、所詮ポリゴンは板きれの集合体、ディテールはヘボく、手描きのドット絵に大きく劣る。そこが現在のポリゴンの問題なのだ。もっともこの問題も、テクスチャーマッピングといった手法である程度解決はできるのだけれど、いまの家庭用ゲーム機だと難しいんだよね。

ポリゴンゲームの源はゲーセンにあり

ポリゴンゲームはハードウェアの能力に大きく依存する、ってのはすでに説明したとおり。イカすハードならイカすポリゴンゲームが作れるし、ヘボハードならそれなりのゲームしか作れない。

ポリゴンゲームってのはおもに業務用方面で発達してきたわけですが、その理由はハードにあるんだよね。業務用ゲーム機では、例外もあるけど、１ゲームにひとつの専用ハードが基本。つまり作りたいゲームの内容に合わせてハードの設計ができるってわけ。ポリゴンゲームにはポリゴンゲーム機用にチューンされたハードが使えるのだ。これに対して家庭用ゲーム機ってのはもともとポリゴン用のハードじゃないし、そのマシンパワーも業務用機に比べて大きく劣る。業務用ゲームでポリゴンが盛んなのも、うなずけるでしょ？

８月に行なわれた、ＡＭショーでも多くのポリゲーが発表されていたし、これからもポリゲーの主導権は業務用が握りそうッス。つうわけで要チェックのポリゲーを紹介するっス。

RIDGE RACER リッジレーサー



➡現時点でもっともイカすポリゲー。ポリってないように見えますが、これはテクスチャーマッピングのおかげなり。

アーケード	
カーレース	ナムコ
10月導入予定	１プレー200円

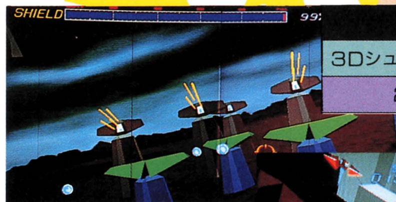
WINNING RUN ウィニング・ラン



➡ポリゴンレースゲームの開祖的存在。いま見るとそれほどのインパクトはないけれど、当時はそのリアルさに小便ちびった。

アーケード	
カーレース	ナムコ
'89年２月	１プレー200円

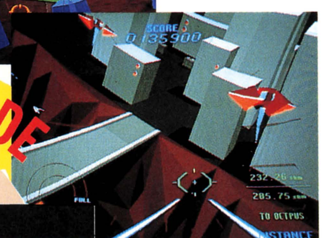
GALAXIAN³ ギャラクシアン³



⬇ナムコが恐るべきマシンパワーを費やして紡ぎ出した、ポリゴンスペースワールドウォーの世界に大便チビりそうっス。

アーケード	
3Dシューティング	ナムコ
２月	１プレー500円

STAR BLADE スターブレード



⬅『ギャラクシアン³』の縮小版、と呼ぶにはあまりにもゴージャスな、カッチョええシューティング。デモもイカすんです。

アーケード	
3Dシューティング	ナムコ
'91年９月	１プレー200円

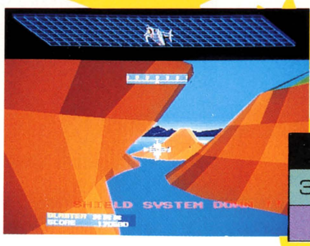
VIRTUA FIGHTER バーチャ ファイター



⬅誰でも思い付くけど誰も作らなかったポリゴン対戦格闘技。ヌメっとした動きと視点変更がいやはやなんともな感じでヨイ。

アーケード	
アクション	セガ
10月導入予定	１プレー200円

SOL VALOU ソルバルウ



➡原作のソリッドなビジュアルはポリゲーに最適でしたです。アンドアジェネシスの裏が見れるのもポリゲーならでは。

アーケード	
3Dシューティング	ナムコ
'91年12月	１プレー200円

VIRTUA RACING バーチャ・レーシング



⬅視点切り換えという、まさしくポリゲーならではのフィーチャーがイカす。レースゲームとしても練りこまれててグー。

アーケード	
カーレース	セガ
'92年10月	100円〜200円

コラム ポリゴンナウ 処理速度のコト

画面上にひとつでも多くポリゴンを表示したい！　ポリゴンはとにもかくにもマシンパワーがすべてを決めちゃう表現手法。とくに座標の計算を高速でこなさなきゃならんので、計算能力はとても重要なのだ。ポリゴン用に設計されたハードウェアでも、ときおり何枚かのポリゴンが抜け落ちて表示されるのを見ることができる。これはポリゴンの表示上限をオーバーしてしまったってことで、もうちょいマシンパワーがあれば、こんなことにはならないんだよね。

ポリゴンに必要なのは、恐ろしく速く計算をこなす能力と、計算結果をもれなく表示する画像表示能力。いずれもコンピューターの最先端技術に深く関るコトガラなのだ。新聞なんかで「××社超高速〇〇開発」なんて記事をみかけたら、「あぁこれはポリゴンが１枚増えたってことだなあ」と思いましょう。



⬆複雑な背景のときにクルマがいっぱい出ると、どこかのポリゴンがスッと抜け落ちることがある。でもしょうがないス。

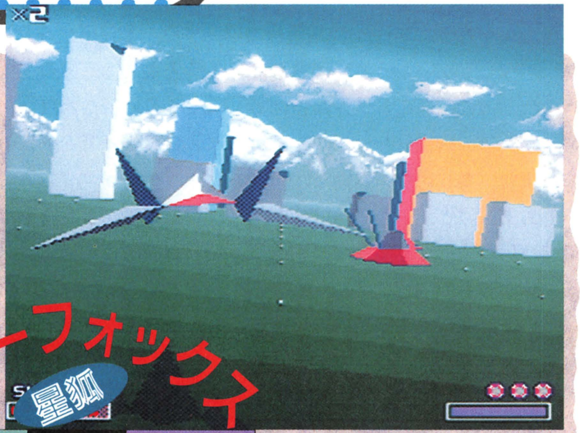
家庭用ゲーム機でポリってみると……

ポリゲーの家庭用ゲーム機への侵攻状況はここ数年のニューハード攻勢のおかげで意外と好調。なかには業務用機にはない、味のあるゲームもあったりしてオマセさん状態よ。

てなわけでフィールドを家庭用ゲーム機に持ってきてみると……数はそれほど多くはないけれど、それなりのポリゲーが発売されてますな。ちょっとまえだと「家庭用ゲーム機でポリゴンなんてムリじゃん」って感じだったけど、それなりのマシンパワーを誇るスーパーファミコンやメガドライブの発売を機に、けっこうな意欲作が発表されるようになってきました。ポリゴンの表示能力じゃあ業務用機に劣るけど、ゲームアイデアやセンスで勝負したるねん！　っていうソフトが多くて、遊び手としてはじつにうれしいことです。

ここでは、家庭用ゲーム機にポリゴンで勝負を挑んだ果敢なチャレンジャーたちを紹介することにしましょう。いずれも意欲的なゲームなので機会があったら遊ぶと吉と出ています。

スターフォックス　星狐

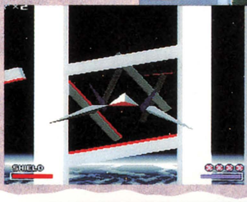


➡自機や敵、それに建物やボスなどはすべてポリゴンだが、背景や敵の弾などは手打ちのドット絵。この融合がなんとも。

3Dシューティング	SF	カートリッジ
2月21日発売		9800円[込]
任天堂		



➡デモシーンでもふんだんにポリゴンを使用しております。

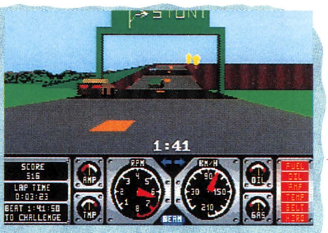


⬅静止画像はちょっと情けないですね、正直言って。でも動けば銀河一なので安心です。

任天堂がマンをジして放ったポリゲー。FXチップという比類なき計算野郎の力を借り、けっこうなクオリティーのポリゴン表現を実現しているのがイカす。従来のポリゲーとは一線を画すホンワカムードにも注目せにゃならんです。

ハードドライビン　開祖

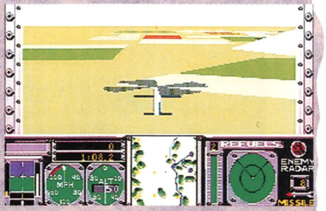
カーレース	MD	カートリッジ
'90年12月21日発売		5900円
テンゲン		



同名業務用機の移植だが、その移植度の高さには驚く。スピード感はそれほどでもないが、地道なシミュレートぶりはポリゲーならでは。とくに視点を変えてのインスタントリプレーがポリポリ。

スティールタロンズ　跡継

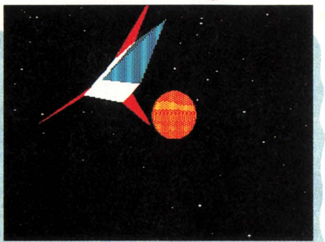
3Dシューティング	MD	カートリッジ
6月25日発売		6800円
テンゲン		



日本ではあまり出まわらなかった同名業務用機からの移植。全体的にかなりタイトな作りで、戦闘ヘリで戦う緊張と難しさが味わえる通ごのみなゲーム。これまたスピード感はないがいい感じです。

スタークルーザー　懐古

3Dシューティング	MD	カートリッジ
'90年12月21日発売		7800円
メサイヤ		



同名のパソコンゲームの移植。ポリゴンゲームとしてはそれほどスゴさを感じないんだけど、そこはそれ、昔のゲームだから。その高度なポリゴン処理に一同ギャフンであった。昔を知るいいゲーム。

コラム　ポリゴンナウ　テクスチャーマッピングのコト

ポリゴンは基本的に単色で、ノッペラとしたただの板。これを組み合わせて作るキャラクターは貧相な見栄えのものにしかならない。

これを解消するための手法がテクスチャーマッピングだ。これは早い話が壁紙で、ポリゴンに模様や絵柄が入った壁紙を張り付けちゃおうというもの。張り付けられた壁紙はポリゴンと一体化して、はがれることなくいっしょに動き回れる。

このテクスチャーマッピング、ベラボーに大変な処理なのでゲームにはあまり使われていなかった。最近ようやく業務用機に取り入られるようになり、『リッジレーサー』なんかはテクスチャーマッピングのおかげでとてもポリゲーとは思えないほどのクオリティーのビジュアルを実現している。



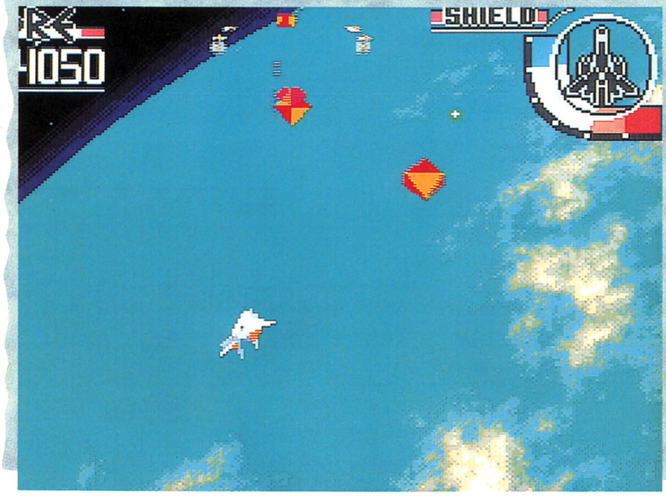
⬆壁の模様はテクスチャーマッピングによるもの。剝がしてみたいです。

シルフィード

豪快

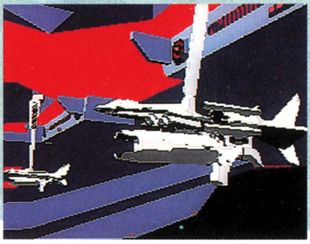
3Dシューティング	MD	CD-ROM
7月30日発売		8800円
ゲームアーツ		

このポリゲーのウリはその豪快なポリゴンの使いっぷりにある。呆れるほど多いポリゴンの数。実際にはこんな数のポリゴンを一気に動かすパワーはないので、デモのようなインタラクティブじゃない部分は、あらかじめべつのコンピューターでポリゴンの動きを計算しておくというワザも使われていてイカすです。限られた能力のなかで見た目の凄さを追求した結果、大成功って感じ。ナイス。





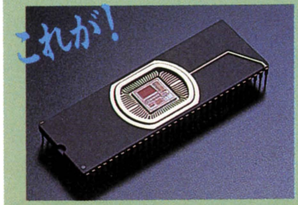
➡爆発ひとつとっても豪快さんだ！ 泉昌之だ！ 関係ねー！



⬅デモもこりゃまたお口アングリ南極X号な感じでこわす。

コラム ポリゴンナウ カスタムチップのコト

ゲーム機本体のマシンパワーではすべてを補えない場合、カートリッジに計算用のICを入れてしまうことがある。こうしたICをカスタムチップと呼ぶ。任天堂のFXチップやセタのSCⅡチップなんかがそれだ。面倒な計算はカスタムチップにまかせ、その間CPUはべつの仕事をやるわけ。



⬆イヤな仕事押し付けられても文句を言わない、丁稚のようなヤツ。

アウターワールド

人々

アスレチックアクション	SF	カートリッジ
'92年11月27日発売		8800円
ビクター音楽産業		

ポリゲーといえばレースか3Dシューティングという相場を叩き崩して瓦礫の山にしやがったのが、このゲーム。なんと人間やモンスターをポリゴンで表現するという暴挙に出た。暴挙だが、結果はバッチグー(減語)。ポリゴンの特徴である滑らかな動きを活かし、リアルなキャラクター表現に成功してます。今後のポリゲーが進む道をさらに1本増やした、これぞまさしく野心作。やるべし。





⬅⬆人間もモンスターもすべてポリゴン。おかげでドット絵ゲームじゃできない、リアルさと無気味さを醸し出すことに成功している。

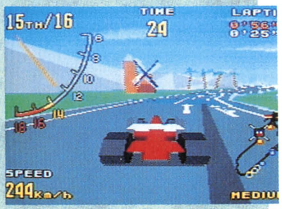
バーチャ・レーシング

意地

カーレース	MD	カートリッジ
発売未定		価格未定
セガ		

業務用ポリゲーの雄の片割れ、セガがマンをジして放つ、家庭用ポリゲー。業務用のトップクラスポリゲー『バーチャ・レーシング』を移植ってんだから太っ腹ですな。完成はまだ先のようだけれど、動きがヤケクソなまでに速く、滑らかで、操作感覚は業務用に迫るほど。見た目がスケールダウンしているのは仕方ないとしても、あのスピード感がメガドライブで味わえるなら許しますとも。





⬅⬆見た目はちょっとナニですが、そんな杞憂は遊べばブッ飛ぶです。家庭用ポリゴンレースゲームここに極まれり、だとうれしいなあ。

コラム ポリゴンフューチャー これからのポリゲーのコト

ハードウェアやソフトウェアが進化し、ポリゲーが数多く出るようになったといっても、ゲーム全体のなかで見れば、いまはまだほんの一部に過ぎない。でもこれからガンガン進歩するであろう技術をもってすれば、ポリゲーはまだまだ伸びると思うんだよね。表示できるポリゴンの数が多くなればより細かなキャラクター表現が可能になるし、テクスチャーマッピングなどの新しい手法もガリガリ使われれば、ポリゲーとは思えないようなゲームが出てくるはず。いずれも夢物語じゃあない。

ポリゴンは、ゲームビジュアルの新しい手法であると同時に、ゲームの構成そのものを根底から覆す力を持っているはず。たとえば『ウィザードリィ』をフルポリゴン化すれば、迫りくるモンスターや倒壊する壁といった表現が可能になる。従来のゲームの表現方法をポリゴンに置き換えると、まったく新しいゲームが生まれてくるはずだ。

もちろんレースゲームやシューティングゲームといったポリゴンお得意の分野も、これからガリガリ進化していくはず。

これからしばらくポリゲーから目を離しちゃイカンと思いますぜ旦那。

見た目がそのままゲーム画面に

実写撮り込み画像のすべて

最後は、どんな高度な技術にも、リアルさでは絶対に負けないホンマモンの映像、実写撮り込み画像だ。実写撮り込みのすべてを、メイキングつきでご紹介しちゃうぜよ。

画像撮り込みのしくみとは……？

ゲームのグラフィックは、ＣＧや手描きのイラストなどいろんなものを撮り込んで描かれることが多くなってきた。しかも、グラフィックツールや技術が向上したおかげで、どれもホンモノと見まがうほどキレーでリアルなものばかり。が、どんな技術を持ってしても、リアルさでは右に出るものナシなのが実写を撮り込んだ映像である。最近は実写を撮り込んだゲームのなかでも、まるで映画を観ているかのようなおみごとな映像の作品がぞくぞく登場している。

絵を描く場合、本物にどれだけ似せるかが描き手の苦労するところだけど、撮り込み画像の場合、カメラなりビデオなりで撮影した映像をスキャナーなどで撮り込んでポンッ！　本物をそのままゲームのなかに登場させられるのだ。「物心ついたときからマウス片手に100万枚ものドット絵を描き続けてきた拙者の立場はどうなるんじゃあ」とヤリジュン先生がご立腹なさるほど、画像撮り込みは、ズルくて楽チンな技術なのであ～る。

さて、超美麗で超楽チンとか、いいことばかり書いてきたけど、無敵に思える撮り込み画像にも、難点はいくつかある。そこで、実写撮り込みゲーの長所と短所、実際のゲームができるまでをくわしくご紹介していこう。

実写を



➡まず、背景、小道具、人物をべつべつに撮影する

撮り込んで



⬅それぞれをゲームハードに合わせて撮り込むビシ。

できあがり



これが撮り込みガゾーです

⬅合体すれば『リーサルエンフォーザーズ』のできあがり



これは青山ガゾーです（無関係）

実写ゆえの長所も短所もあるべし



とにかくホンモノそっくり（あたりまえ）

⬆ソックリもなにも本物だからなあ。ゲーム中の迫力や緊張感もハンパじゃない。

デザイナーも楽チン



⬆撮影したらスキャナーで撮り込んでポン。ドット絵師も楽できまっせー！

撮り込みガゾーのイイトコ

実写撮り込みの最大のメリットは、リアルでインパクトのある映像になるってことだろう。『リーサルエンフォーサーズ』のようなガンシューティングでドッキドキの緊張感を味わえるのは、ホンモノの人間が登場するからこそなのだ。また、写真やビデオ撮りした映像を撮り込む作業は、手描きに比べて、短時間ですむのも大きな利点。

いくら楽チンとはいえ、撮り込んだ映像をそのまま、ゲームに使用することはできない。ゲームハードに合わせて色数を調整する必要があるのだ。当然、実写を撮影するためには諸経費もかかる。それから、実写だとゲームの世界でよく使われる、デフォルメされたおおげさな演出ができないのも、困ったちゃんなのだ。

撮り込みガゾーの困ったトコ



じつはそのまま使えない!!

⬆色調整がけっこう難儀。ゲームハードの色数制限に合わせて修正しなきゃなの。



➡スーパーファミコン版『バトルトード』。大げさな演出が楽しい。

デフォルメされた演出ができない

撮影が必要



⬅撮影のため、ロケに行ったり、モデルを使ったり金がかかる。

イラスト：マキ コージー



撮り込みゲームができるまで

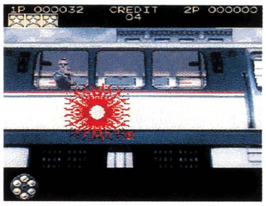
コナミから発売予定のシューティングゲーム、『リーサルエンフォーサーズ』のなかに実際にファミ通の編集者たちを撮り込んでみたぞ。その制作過程を追ってみよう。

ファミ通版『リーサルエンフォーサーズ』を作ろう!!

ここでは、まえのページで述べた実写を撮り込んだゲームが実際に作られる過程をレポートするぞ。

今回、この実験に使われたのはコナミからメガドライブのカートリッジ、メガ-CD、スーパーファミコンで発売予定の『リーサルエンフォーサーズ』。悪者たちをプレーヤーがピストルで撃ち倒していくガンシューティングゲームだ。コナミの協力を得て、悪役キャラとファミ通の編集者たちを入れ替えて撮り込んでみたぞ。どんなゲームができるかこご期待!!

本物の『リーサル』と 浜村通信 ジョルジョ中治 を 合体 すると



⬅これが、メガドライブ版の『リーサル』なのだ。



➡このゲームのなかにファミ通の編集者たちが!?



? 97ページでその全貌が明らかに

1 まずはコナミと打ち合わせ



⬆打ち合わせ風景。コナミの早坂さんは市民役でファミ通版『リーサル』に登場。

じゃあ、早速撮り込みゲーを作るぞぉ!! と意気込んでも、そう簡単にゲームが作れるわけがない。そこで、まず最初に、誰を出演させるか、出演者の人数、どのステージに撮り込むか、どのような衣装を着るか、などについて綿密に打ち合わせをしなくてはならない。

もともと『リーサル』は、人物だけじゃなく背景や乗り物など画面に映っているすべての物を実写から撮り込んであるのだ。ファミ通の色を出すためには、やはり背景なども撮り込んでみたかった。しかし、それにはかなりの時間を要する。人物だけを撮り込み、背景、そのほかは製品版のまま、ということになった。また、ゲームに出演するファミ通編集者の撮影はカメラかビデオか？ ビデオだと、多彩なアクションが何パターンも撮影可能だ。撮影したもののなかから、いちばん動きのいいものを選ぶということもでき、失敗することが少ない。そういうワケで、撮影には8ミリビデオが使用されることになった。やはり、画像撮り込みのゲームを作るということは、思っているほど簡単なことではないらしい……。いろんな制約がでてくるんだね。

2 内部(ファミ通)で衣装の打ち合わせ

コナミとの打ち合わせで浜村通信を始め全8人がゲームに出演することになった。そこで、つぎはこの8人の編集者たちと衣装、武器の打ち合わせだ。『リーサル』というゲームは敵の攻撃を受けると弾痕などの赤いあとが残る。この攻撃されたあとが見えにくくなるような赤色の衣装は避けなければならない。また、画面全体が白っぽいので白の衣装も着てはならない。



⬆メガドライブ版『リーサル』の画面写真。製品版の真似をしてかっこよく決めるか、ファミ通らしくヘンな衣装を着るか？

コナミから言われた注意事項を頭に入れ、各自が考えた衣装でイメージに近いものを衣装屋から借りてくることになった。ちなみに8人分の衣装代は18万円。画像撮り込みのゲームを作るということは思わぬところで金がかかるのだ。



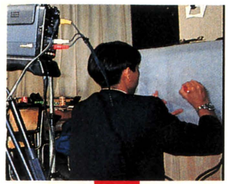
⬆衣装を選ぶときのポイントは弾痕などが見えにくくなるような赤い色の衣装を着用しないようにすること。

3 ついに撮影にとりかかる

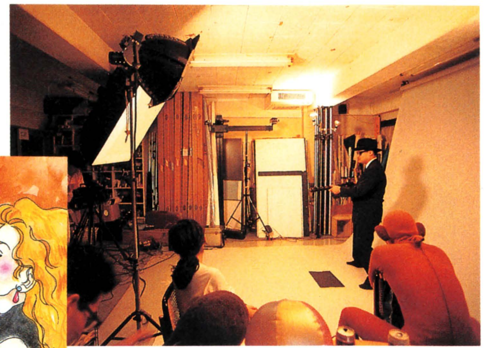


⬆製品版『リーサル』のビデオを見ながらコナミの人に指導を受ける編集者たち。

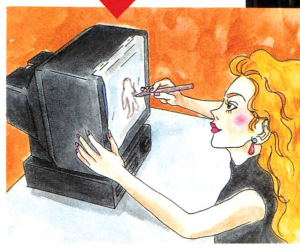
衣装をすべてそろえたら、ついに撮影開始。まず実際の『リーサル』の撮影風景のビデオを見てキャラクターの動きの勉強だ。攻撃するときの動き、プレーヤーに撃たれたときのポーズをここで覚えるのだ。それが終わったら各自が衣装に着替えて撮影の始まり。まず、テレビの画面に製品版の撮影風景を映し出し、その上にトレーシングペーパーを貼って、下に映っている敵キャラクターの輪郭をマジックで書き写す。書き写したら、製品版のビデオを消して、代わりにその画面に編集者たちを8ミリビデオで映し出すってわけ。ここでは、画面上に貼ってある紙に型取ったものと、同じ大きさ、そして動きになるように撮影しなければならない。というのも、データの関係から、登場するキャラクターたちは、すべて大きさが決められているからなのだ。



⬅まずは、モニターの画面に貼ったトレーシングペーパーの上に実際の『リーサル』のキャラクターの輪郭を型取る。



⬇いよいよ撮影開始。なるべくゆっくりと動きながら同じアクションを数回くり返し撮影していくのだ。



⬅こんな感じでトレーシングペーパーに下から透けて見えている敵キャラクターの輪郭を書き写す。





ギャ〜 アレ〜

⬆副編集長の野田稔も製品版の動きを参考にしながら、ビデオ撮影に挑戦。

⬅この製品版『リーサル』の敵と同じ動きをしてビデオ撮影をしよう。

4 ファミ通版『リーサル』の撮り込み、大詰めの段階に突入

ビデオの撮影が終わったら、それをコナミの開発室に持ち帰り、いよいよ撮り込みが開始される。まず、パソコンにソニーの8ミリビデオと画像を撮り込むためのツールをつなげる。このツールを使うことでビデオで撮影した編集者たちがドット絵に変換された状態で画面に登場することになるのだ。

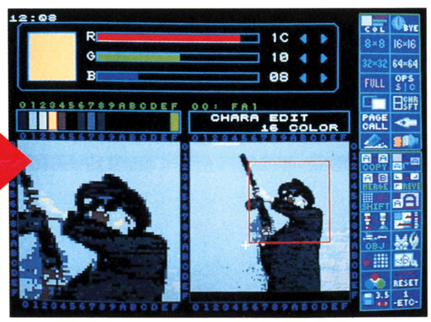
ビデオは、ほぼ無限に色が使えるが、メガドライブでは一画面で64色まで、という色の制限がある。ここで使用しているツールは、メガドライブ用のソフトを作るために開発されたもので、8ミリビデオで撮影したものを映し出すと強制的にメガドライブの色数に合わせた状態で物が映し出されてしまう、という仕組みなのだ。8ミリビデオで撮影した映像をツールを使ってドット絵に変換するとドットが粗かったり、色も雑でリアリティーに欠けるものだったりする。そこで、このツールを使ってドットを置き直し、色を調整していかなければならない。決められた色数だけでできるだけリアリティーがあり、そしてキレイに映るように手を加えていくのだ。ここまでの作業で、ひとりの人物を撮り込むのに平均で8時間かかった。

ここから先は、ふつうのゲームの作りかたと同じ。撮り込んだ（ファミ通の）キャラクターをデータにし製品版のデータと入れ替えプログラムに組み込むとできあがり。





⬆➡企業秘密のため、コナミが使っている機材を撮影することはできなかったのだ。右のイラストのような感じで作業が行なわれるぞ。





⬅⬆8ミリビデオで撮影した浜村通信を、パソコンの画面に映し出すと……。ここで、ドットを置きかえていってキレイな画像に修正していくことも必要。

ハプニング 撮り込みを作るときにはこんな失敗も……

じつは、野田稔とイザベラ永野はビデオの撮影のとき製品版のキャラクターを型取った形より大きく撮影されてしまい、後日撮影し直しとなった。野田稔の場合は、衣装がかさばっていたせいでは？　と思われたため、最初にかぶっていた坊さんの帽子はやめ、急きょハゲズラに変更。ヘボいハゲズラをかぶるという生まれて初めての経験に本人は感激（？）。



⬅製品版『リーサル』のキャラクターと同じ大きさで、同じ動きをしなければいけないはずが……。



➡こんなにかさばった衣装を身につけていると、製品版『リーサル』と同じ大きさで撮影できないぞ。

怒り





⬆⬅忙しいさなかに撮影し直しになり怒っている野田稔とイザベラ永野。



特報 非売品



ファミ通版 LETHAL ENFORCERS

いまだどこのゲーム誌にも発表されていない幻の名作ガンシューティングゲームがこのファミ通版『リーサル』だ。ちまたの噂では想像もできないほどすごいゲームらしい。

MD メガドライブ	シューティング	CD-ROM
	週刊ファミコン通信編集部　発売予定はない	価格は時価

ちなみにこれが本物のリーサルだ!!

アーケードで大ヒット中、そして家庭用ゲームへの移植も決定しているガンシューティングゲーム、『リーサルエンフォーサーズ』。目の前に現われる悪党たちを撃ち倒し、市民たちを救出することがプレーヤーの目的なのだ。



⬅いろんな家庭用ゲームに移植されるほどの人気。

史上最強の究極のゲームらしい……

いまのところ全然発売される予定がない、ずげぇかっこいい、超ヘンなガンシューティングゲームが、このファミ通版『リーサルエンフォーサーズ』だ。週刊ファミコン通信で汗水出して働いている、おなじみの編集者たちがゲームに登場し銀行強盗などの悪さをする。プレーヤーはこの悪者編集者たちを容赦なく撃ち倒していこう。

ステージは全部で5ステージ。各ステージにファミ通の編集者たちがひとりずつ登場するぞ。また、トレーニング用のモードも用意されている。ここでは、ファミ通の編集者たちがユニークな姿に変装し、標的になって出てくるのでバシバシ撃っていこう。

『リーサル』のヘンな仲間たち

ローリング内沢



➡ステージ2の敵。何か珍しいものがあると、すぐカメラで撮ってしまう、という日本人特有のクセを持っている。

野田稔



➡ここでは高貴な帽子をかぶっているが、内部の事情でゲーム中にはハゲヅラという情けない姿で登場している。ステージ5の敵だ。

浜村通信



⬅本人は『ブルースブラザーズ』のジョン・ベルーシのつもりらしいが、誰も気がつかない。

ジョルジョ中治



⬅ステージ4に登場する。先祖が海賊で家宝の火縄銃がどうしても使いたかったためフック船長の衣装にした、らしい。

イザベラ永野



⬆胸は上げ底（内緒だよ）。ステージ3の敵なのだ。

堺K太



⬅タバコを吸いながらこん棒で攻撃する恐ろしいサル。

チャイルド秋恵



⬆ラッコのようなアシカ。このなかでいちばん衣装代が高かった。

渡辺美紀



⬅首に顔がある珍しいパンダ。かわいい姿をしてプレーヤーの目をごまかす。





➡右に見えているギンギラギンのチャイナドレスの女性は、あのイザベラ永野。



⬇ほかの敵と違う雰囲気をかもし出しているピンクの忍者はいったい!?



⬆本物のギャングに見まちがえるほど、ギャングの格好が似合っている浜村通信。



➡練習用モードでは動物の着ぐるみ姿の編集者が登場。



ファミ通版『リーサルエンフォーサーズ』をプレゼント

最後に読者のみんなにウレシイお知らせダーッ!!　なんと、ここで紹介したどこにも売っていない幻のゲーム、ファミ通版『リーサルエンフォーサーズ』を抽選で10名の人にプレゼントするぞ。180ページのあて先のファミ通「リーサル」係に10月31日までに応募してくれ!!　ちなみに出演したファミ通編集者たちのサイン入りだぞ。

まるでホンモノ！

実写撮り込み画像のゲームたち

実写を撮り込んだ映像は、ゲームのタイトルシーンなどで以前から使われていた。最近では、背景からキャラクターまですべて実写というゲームが増えてきている。

NBA・JAM

アーケード	
スポーツ	タイトー
8月	1プレー100円

実名選手が登場するゲームは数多いが、この『NBA・JAM』には正真正銘のNBAの選手が54人も登場する。各選手が実際に得意技のダンクシュートを決めるところなどを撮り込んであり、迫力満点だ。

ホンモノのダンクシュートを見れ



⬅マジック・ジョンソンのいたレイカーズを始め、全米27チームの選手が登場。4人までの対戦プレーが可能。

PIT・FIGHTER

ピットファイター

アーケード	
アクション	コナミ
'90年11月	1プレー100円

⬇バトルロイヤル的な展開が画面内でくり広げられる。覆面ウォリアーを倒せ！



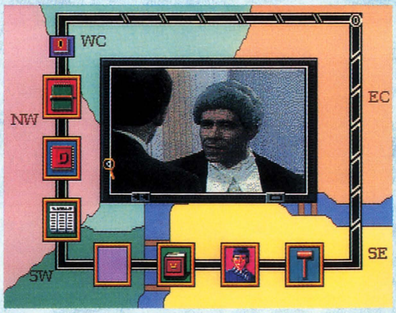
「唯一のルールは、強い者が勝つこと」の詠い文句どおりのルール無用格闘アクションゲーム。対戦者は、もちろんムキムキの筋肉マンの実写を撮り込んであり、また動きはリアルさを出すためにデジタル・プロセス・グラフィックスを使用。ひとりから3人まで遊べる。

シャーロックホームズ 探偵講座

アドベンチャー	PC	CD-ROM
'91年7月26日発売		7200円
ビクター音楽産業		



⬅ひとつ目のシナリオ、『ミイラの呪い』の一場面。





⬆これは『ふしぎな殺人者』の1シーン。警察署長から事件の内容を聞く、名探偵ホームズちゃん。

⬅実写を撮り込んだゲームでも、こんなに動くのは、家庭用ゲームじゃ初めてだった。ビビった〜。

プレーヤーがホームズになって、難事件を解決していくアドベンチャーゲーム。家庭用のゲームで、背景から人物まですべて実写を撮り込んだものでは初期の作品。いままでのゲームにはなかった、リアルな映像にビビった人も多いはずだ。続編の『Ⅱ』も発売中ナリ。

パームスプリングスオープン

スポーツ	CD-I	CD-ROM
'91年4月3日発売		9800円[込]
ポニーキャニオン		



⬆パームスプリングスでゴルフしてる人を、そのまんま連れてきちゃったようだ。

実写撮り込みものが多いCD-Iのゲーム。なかでもこのソフトはコース、ゴルファーともに実写を撮り込んであり、ゲームとは思えないリアルさだ。舞台は世界的に有名なコース、パームスプリングス。実際にコースに出てプレーしている気分を味わえる。

コラム 撮り込みゲー いろいろ ① アイドル編

実写にしてくれると、うれしいものの筆頭に挙げられるのがプリプリティー・ウーマン、つまりカワイイ女の子たちでしょうな。そういう心理を知ってか知らずか、CD-ROMのゲームのなかにはアイドルたちを実写で撮り込んだゲームがけっこうある。ゲーム内容よりも、ビジュアルで勝負だ〜ってタイプが多いみたいね。じゃあそれ。

No・Ri・Ko



⬆CD-ROM初期の作品。 当時は実写っていうだけで話題になった。バックがヘボいのね。

⬇悪者に捕らわれたのりピーをプレーヤーが助けるという内容のアドベンチャーゲーム。



鏡の国のレジェンド

井上麻美 この星にたったひとりのキミ



⬆こちらは井上麻美ちゃんといっしょに冒険できるアドベンチャーゲーム。

ナイトトラップ

アドベンチャー	MD	CD-ROM
11月発売予定		8800円
セガ		

サスペンスドラマの主人公気分を味わえるアドベンチャーゲーム。と言っても、反射神経も要求されるのでドキドキパニック度はかなり高い。プレーヤーの目的は、ある別荘に遊びに来た女の子たちを、不法侵入者から守ること。用意された防犯システムを駆使し、侵入者たちをワナにかけて捕まえる。

このゲームも、もちろん実写撮り込みの画像で構成されていて、もとになる映像は映画と同じ方法で撮影されている。総勢17人本物の役者たちの演技が見ものだ。人物の表情や動きは、従来のゲームのグラフィックでは味わえない迫力があるのだ。



⬅何も知らず、マーチン家を訪れる若者たち……。



➡トラップを使って、謎の敵を捕獲するナリよ。

ナイトトラップそれは夜のワナ

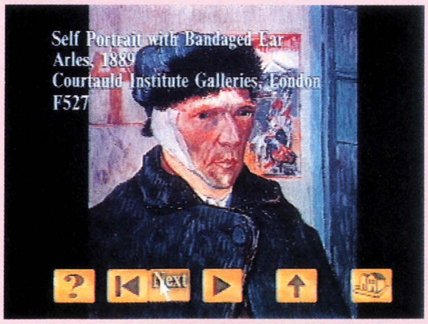


⬅謎の侵入者たちに襲われる招待客。こういうシーンでの登場人物たちの表情は、実写でなければ表現できないものだ。みなさん演技してるぅ～ってカンジです。

太陽を刈り取る人
フィンセント ファン ゴッホ

ETC	CD-I	CD-ROM
'92年4月3日発売		8500円[込]
ポニーキャニオン		

実写の撮り込みを得意とする、CD-Iからもう1本。ゲームではなくデータベース的ソフトを紹介しよう。このソフトは、巨匠ゴッホの描いた全作品を撮り込んである美術館のようなもの。単に絵画の作品を収録してあるだけでなく、ゴッホの生い立ち、絵を描いた場所の紹介もしている。ゴッホが生活し絵を描いたのと同じ場所を実写で撮り込んであり、作品と見比べることも可能だ。ちょっとした芸術通になれるぞ。





➡これが実際にゴッホが絵を描いた場所なのだ。⬆有名な耳に包帯をした自画像。そのほかの作品も瞬時に検索可能。



➡で、作品はこれでーす、って感じで見比べられる。

モータルコンバット
神拳降臨伝説

アクション	SF	カートリッジ
11月15日発売予定		9800円
アクレイムジャパン		

実写版『ストII』ともいえるのがこの『モータルコンバット』。登場する7人のキャラクターはもちろん、背景にも実写が撮り込まれている。ゲーム内容は既存の格闘ゲームと同様に、ボスを目指してトーナメント戦を勝ち進んでいくモードと1対1のバトルモードがある。7人の戦士たちの、実写ならではの滑らかな動きは一見の価値アリ。

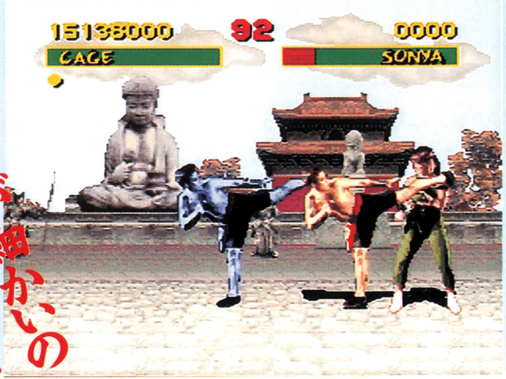


⬅プレーヤーキャラの選択。実在する人とは思えない味があります。



➡究極神拳（必殺技）に成功すると、相手はホントに死んじゃうのだ。

も～動きが細かいのなんのって……。

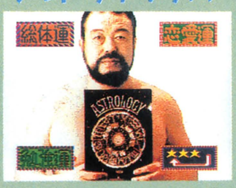


⬅背景などもすべて実写を撮り込んでいる。ロケはさぞかし大変だったのだろうなあ……。

コラム 撮り込みゲーいろいろ 2 ワキ役編

このページで紹介しているような、あらゆるモノを実写で撮り込んだグラフィックってのは、かなり容量を食うんですワ。だから、タイトルとかデモなど一瞬だけど誰もが目にして、さらにインパクトを与えたいと思える部分に、実写を撮り込んでるものもある。実写部分とゲーム本編のグラフィックがスゲーかけ離れてるのも困るけど。

ウルトラボックス



⬆初のCD-ROMマガジン。なぜか星占いのコーナーにラッシャー木村が登場。

スーパーパワーリーグ

⬇プロ野球と言えばこの人、中井美穂。やっぱ実写で見たほうがうれしいよな。



全日本プロレス ダッシュ



⬆コンフィグ画面でレスラーたちの実写が登場。馬場の扱いがなんかなあ。

New Age Game Visual

あなたの知らない、けど私も知らない

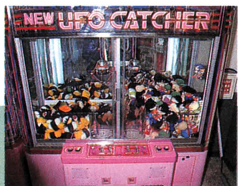
ゲームグラフィック IF もしもの世界

3種類のグラフィックの違いはもうわかったかな？　最後にちょっと変わった企画をお届けしよう。ゲームをはじめ、いろんなものをポリゴンや撮り込み画像にしてみたのだ。

もしも○○がポリゴンだったら……

ポリゴンのシューティング、ポリゴンのレースゲームはいまや当たりまえ（ホントか？）。これからのネオポリゴンエイジは、新たなポリゴンの分野を開拓しなくては！　ってなわけで、このコーナーでは、キャラクターの特徴がはっきりしてるものを3つ、ポリゴン風のグラフィックに置き換えてみたぞ。はたして、その結果は!?

ポリゴンなクレーンゲーム



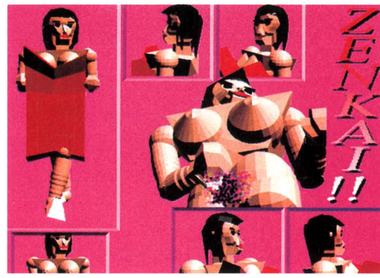
⬅女の子にも好評のクレーンゲームだが……。

⬇これじゃあ、金払ってまでやらねーよ。



さまざまなかわいいぬいぐるみが人気のクレーンゲーム。でも、もしなかに入っているのがポリゴン製の人形だったら……こんなの苦労してまで取りたくないぞ。ぜんぜんかわいくないしね。

ポリゴンなヘア写真集



⬅どんな美女でもポリゴンじゃねぇ。

これは絶対にイヤだ。なにが悲しくて、高い金出してポリゴンチックな女性の裸を見なきゃならんのだ。見えても板だし。

ポリゴンな編集長

➡これぞ"800ポリゴンの男"だ！



ポリゴン化した浜村編集長。怒ってるんだけど、相手がポリゴンだと、あんまり怒られてるって気がしないよなぁ。だって板なんだもん！

もしも○○が実写映像だったら……

実写の魅力はリアルなところ。でも、手描きのグラフィックには、手描きならではの魅力があることも確かだし……よし、いろいろなものを3つ、実写に変える実験をやってみるか。

実験材料は、小誌連載中の『あそびじゃないの』、ゲームから『卒業』、『ゼルダ』。うーん、これは人によって好みが分かれるかもなぁ。

実写版『卒業』

女子高校生育成型シミュレーション。女の子のグラフィックが、アイドルや好きな娘の実写映像だと、さらに燃えること間違いなしだ！



⬅実写は志村をもとにしてみた。

➡うーむ、全然違和感ないぞ。



実写版『あそびじゃないの』

ファミ通好評連載中のコミックが、ついに実写映像化！（ウソ）コミックが映画やドラマになるのはよくある話だし、これは悪くないかもね。でも、毎週全ページ実写でやるのは、作る側にとってはたいへんそうだ。

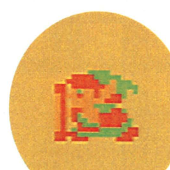


⬅岡崎先生のシリアスな絵柄。登場人物を実写映像に置き換えてみよう。

➡ほれ、この通り。なんだか、トレンディードラマのワンシーンみたい。（ちょっとホメすぎかな？）

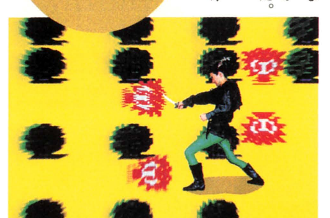


実写版リンク



⬇実写映像だとこうなる。ちょっと雰囲気がジジむさい、リンクだ。

⬅勇者リンクの雄姿。ゲームにピッタリだけど、これが……。



ご存知『ゼルダ』シリーズの主人公リンクを、ジョルジョ中治と差し替えてみたぞ。ヒゲ生やしたこんなリンクがゲームのなかで動いたら……。


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom®
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
世界最強のファイターは誰だ。
龍虎の拳™
10月29日(金)発売!
価格9,800円(税別)
KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元：ケイ・アミューズメントリース株式会社
ファミコン事業部 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル303号
大 阪 支 店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル603号
TEL 東京03(3709)7701 大阪06(365)8879
©1992 SNK CORP. ©1993 K.AMUSEMENT LEASING CO. MADE IN JAPAN

SQUARESOFT ■発売元:NTT出版
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビルディング TEL.03-5484-4065

イラストレーション:小林智美

1994 カレンダー ロマンシング サ・ガ2/小林智美



スクウェアより年末発売予定の
スーパーファミコンソフト「ロマンシング サ・ガ2」の
イラストが早くもカレンダーに‼
イラストレーター小林智美が新たな世界に挑んだ
キャラクターイラストカレンダー。

B3判タテ/13枚綴 **価格:2,000円**(本体価格:1,942円)

好評発売中



来年まで待てない。





ファイナルファンタジーVを始めとした、
スクウェアソフトの可愛いメインキャラクターが勢揃い! 持ち運び自由な卓上タイプで、お値段もお手ごろ!

CDケース入り14枚 **価格:900円**(本体価格:874円)

好評発売中

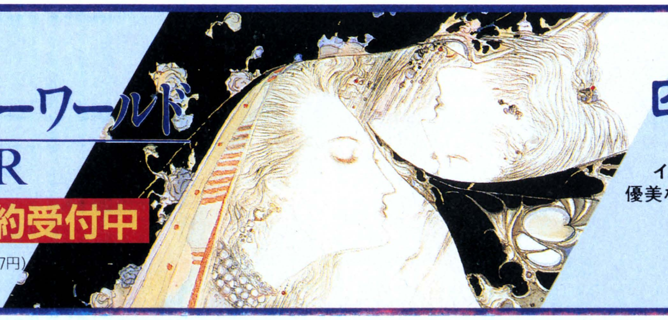
1994 デスクカレンダー スクウェアソフトコレクションズ

©YOSHITAKA AMANO

YOSHITAKA AMANO 天野喜孝ファンタジーワールド 1994 CALENDAR

10月下旬発売予定/予約受付中

B2判タテ/13枚綴 **価格:3,200円**(本体価格:3,107円)



天野喜孝ファンタジーワールド

四季を彩る。

ファイナルファンタジーシリーズの
イメージイラストを手掛けた天野喜孝氏が描く
優美な世界がカレンダーとなって、キミの部屋を彩る。
その美しさは、インテリアとしても
楽しめるファン必携の豪華完全保存版。

NTT出版インフォメーションサービス
Information Service

攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ! 内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて!
TOKYO:03(3459)9999/OSAKA:06(371)9999

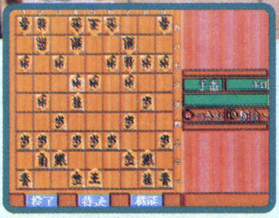


【完全無欠の超本格志向】
音声による棋譜の読み上げ。強くて早い対局相手。定跡の幅が広い。
感想戦、しかも指し継ぎ対局も可能。

【365題もの詰将棋を収録】
詰将棋作家としても第一人者の伊藤果六段の傑作集。365題の詰将棋。

【スーパーファミコン初心者大歓迎】
対話式操作、見やすい画面、しかも便利なマウス完全対応。
買ったその日から気軽に対局が楽しめます。

【棋力を問わず、全ての将棋ファンのために!】
駒落ち、待ち時間、対局レベルの設定が可能。
腕に自身のある方も、これから始めようという方にも最適な
対局が設定できます。



いくつもの定跡を知っているだけではなく、それぞれの定跡からの「変化」もコンピュータは考えます。



美しい盤と駒。上品な駒音と読み上げの声。プロ同志の対局を思わせるリアルな将棋ソフトです。



次の一手がわからない時には、ヒントを表示。本だと思わず正解を見てしまうところですが、コンピュータなら、こんなことができます。



伊藤果六段自作の詰将棋を365問収録。順番通りに解くもよし。棋力に合わせて解くもよし。



駒落ち、持ち時間、相手のレベルが選択可能。初級者から上級者まで、楽しめます。

8M（メガ）バッテリーバックアップ
発売日未定
予価9,600円(税別)

新時代の
将棋上達法
登場!

上達は、実

アスク講談社 〒162 東京都新宿区下宮比町2-1 TEL.03(3287)7341代
★サービステレホン:03(3268)6070

全国一千五百万人の将棋ファンのために、スーパーファミコン用将棋ソフトの決定版発売！

伊藤果六段の将棋道場



●伊藤　果（いとう　はたす）プロフィール
（生年月日）　昭和25年9月16日
（段　　位）　六段
（略　　歴）　京都市生まれ。
昭和39年、六級で南口九段門。
41年、初段。
47年、東京にて移って高柳門。
50年、四段。56年、五段。61年、六段。
第12回「新人王戦」準優勝。
第31回「NHK杯戦」準優勝。
55年度　連勝賞受賞。
55年度　全棋士中勝率第三位。
63年度　NHK将棋講座講師。
■著書　「伊藤果の詰将棋」他多数。

「将棋道場」で上達には欠かせない実戦と詰将棋で棋力を養って下さい。詰将棋は365題を私が自作し、収録しました。一日一題でちょうど一年、目標は一年で「角」一枚強くなることにしましょうか…。では今度は、画面の中でますます強くなったあなたと、お会いしましょう。

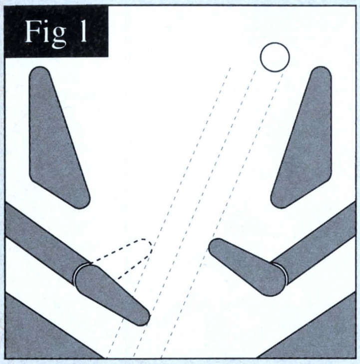
――六段　伊藤　果



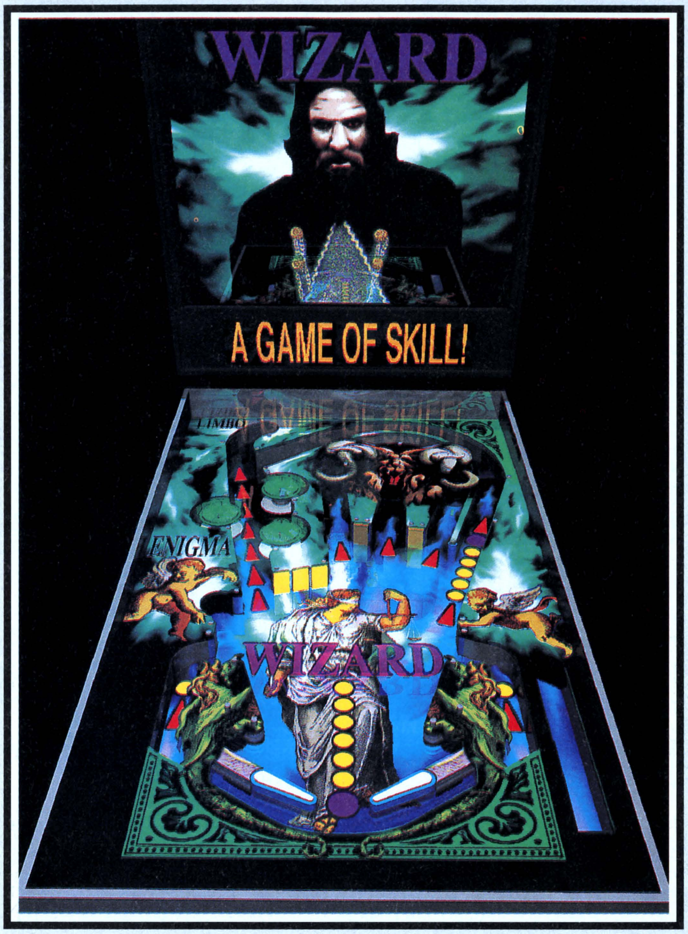
伊藤果六段との対話式で進めるので、誰もが簡単に操作することができます。（マウスにも完全対応）

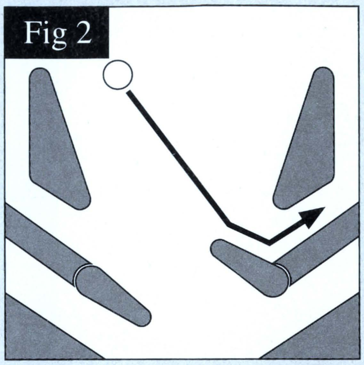
戦と詰将棋。

SUPER PINBALL



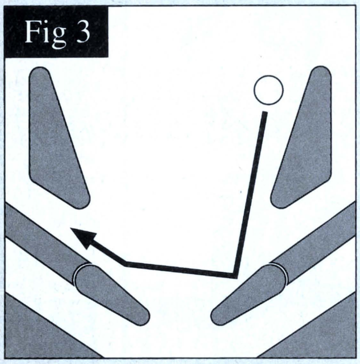
GOOD FLIPPER TECHNIQUE



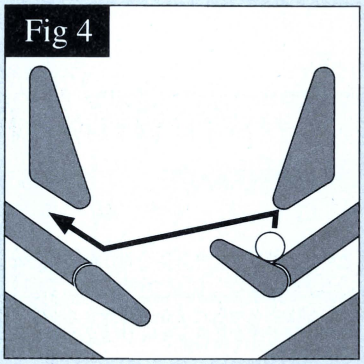


BALL HOLDING TECHNIQUE

DEAD FLIPPER BOUNCE



DEFLECTION POST TRANSFER



BEHIND THE MASK

スーパー・ピンボール　ビハインド・ザ・マスク

'94年1月発売予定 予価9,800円

世界が認めたNo.1ピンボールゲーム。
家庭用ゲームでは夢であった、
超リアル3-Dの
本物ピンボールがスーパーファミコンで、
ついに日本上陸だ!!

ゲームモードは1人用の"コンクエスト"と2人から4人で遊べる"コンペティション"。3D表示により実際のプレイヤーからの視点を再現! マルチボール(ボール2個以上のプレイ)をフィーチャー。ナッシング(台を揺らすこと)はもちろん、デッドフリッパーバウンス、デフレクションポストトランスファーなど、実際のピンボールと同様のボールコントロールテクニックが可能。レイトレーシングとサンプリングによるリアルなグラフィックとサウンド。

meldac 東京都港区北青山2-7-9 日昭ビル8F 〒107
お問い合わせは：TEL.(03)3423-3042



アスキームック

最新刊
シャイニング・フォースII
古えの封印 攻略の手引き

好評発売中!

ファミコン通信編集部責任編集 定価980円

全100ページにわたる戦闘攻略。武器、防具、アイテム、総計126種の詳細なデータリスト。味方キャラクター30人および敵キャラクター100体を完全解説。そして、極秘ネタや裏話が満載の開発者座談会などなど……。 完璧なゲームプレーに欠かせない、あらゆる情報を完全網羅! これを読まなきゃ始まらないぜ!!



好評発売中!

ウィザードリィ外伝III 闇の聖典 公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集 定価880円



思わず膝を叩く"基礎攻略篇"。対戦モードを攻略する"闘技場篇"。35ものマップの情報を盛り込んだ"迷宮攻略篇"。呪文、アイテム、モンスターを知る"総合データ篇"。迷宮のなかで生き残るためのすべてが、ここにある。



ソードワールドSFC攻略の手引き
ファミコン通信編集部責任編集 定価880円

真・女神転生 攻略の手引き
ファミコン通信編集部責任編集 定価1,200円

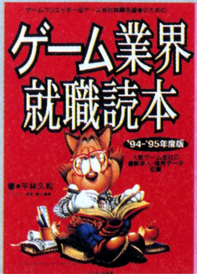
ウィザードリィ外伝II イマジネーションズガイドブック
ベニー松山監修 定価980円

重装機兵ヴァルケン公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集 定価880円

スーパーマリオカートのすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集 定価650円

ランドストーカー〜皇帝の財宝〜攻略の手引き
ファミコン通信編集部責任編集 定価800円

スーパーマリオランド2のすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集 定価550円



ゲーム業界就職読本 '94〜'95年度版
平林久和著 定価1,480円

きっと人事担当者も読んでいる

●あなたの性格にあったゲームの仕事は何?
●ゲーム会社の面接では何を聞かれるの?
ゲーム会社の現状と将来展望は? ……など、ゲームを遊ぶ側から作る側へはばたきたい人へ贈る、厳しい就職戦線を勝ち抜くための必読の1冊。

好評発売中!

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

ASCII

ARDY LIGHTFOOT™

アルディライトフット

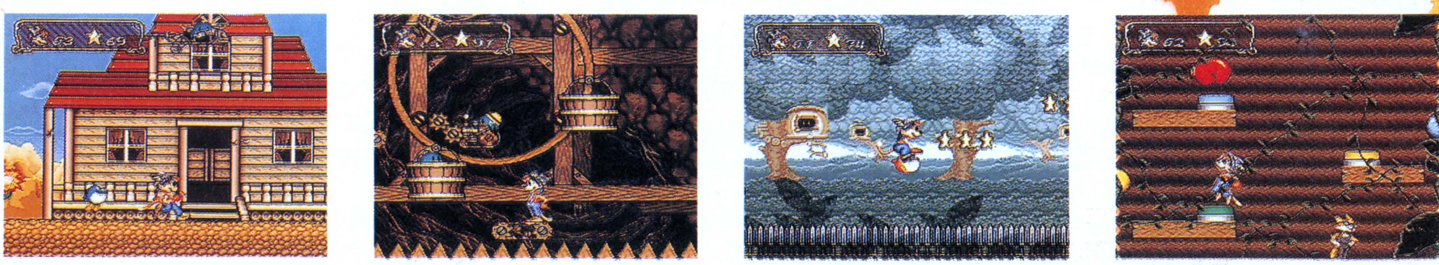
映画を観る感覚でプレイできるスーパーファミコン用アクションゲーム

'93年11月発売予定

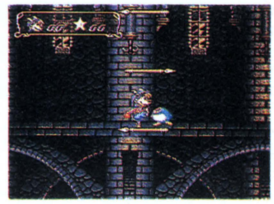
スーパーファミコン用ソフト　アルディライトフット

予価 9,800円(税別)　8M ROM　1F ターボファイル対応
ターボファイルを使用するにはターボファイルアダプターが必要です。









まだ、この世界に前人未踏の地が数多く残されていたころ。
夢と希望胸いっぱいの冒険家、アルディライトフットという若者がいた。
彼は気のいい相棒・ペックとともに、諸国を巡り歩いては世界の謎に挑戦している。

そんなある日、アルディライトフットは岬のうす暗い洞窟の中で古びた謎の石版を発見した。
石版に記された謎めいた文字は彼の好奇心をかきたてるのに充分であった。
解読がすすみ石版の謎がとかれると、誰もが興奮の色をかくさなかった。

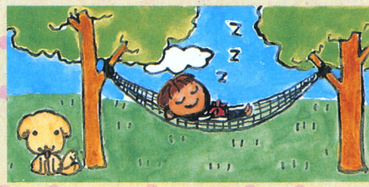
石版には、密かなる財宝「プリズムのかけら」の在処が記されていたのだった。
アルディライトフット、そしてペック。二人の冒険家はさっそく財宝の隠されている巨大な王国・プリズムランドへと向かったのだが・・・・・

夢と冒険、本当の感動を知ってほしい!

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル 株式会社アスキー

軽い気持ちでやっちゃいましたシリーズ——第１弾

催眠術でゲームがうまくなる！かも



はじめに　催眠術って何かしら？

ともすると、実体のつかめない、怪しげなモノだと捕らえられかねない催眠術。事実、テレビではパフォーマンスとしての催眠術を見かけるのだが……。実際のところ、催眠術とはどんなモノなのだろうか。まずはそんなところから入ってみよう。催眠療法を治療に用いているトータルパーソナルティー主宰、伊集豊州さんに聞いてみた。

—・—・—・—・—・—・—・—

伊集　たとえば、船に乗っている人を見つけて、「顔色が悪いぞ。船酔いしたのか？」と言葉をかけたとします。すると言われた人は、本当に気分が悪くなって、船酔いしてしまうことがあるわけです。ただ、同じことを船員に言ってみたところで、「何を言ってるんだ」と一笑に付されてしまうでしょう。船員は、「船には酔うはずがない」という強い自信がありますから。これはどちらも自己暗示によるものと考えられます。

また、スポーツ選手がよくやるイメージトレーニングに、自分は勝てるんだ、速く走れるんだ、失敗はしないぞとプラスの自己暗示をかけるっていうのがあります。この自己暗示にかかりやすい心理状態っていうのが、すなわち催眠状態であり、私たちはふだんの生活においても、なにげなく催眠状態を経験しているのです。

——しかし、思い込みが人の筋肉にまで影響するものなんですか？

伊集　影響します。陸上選手が「自分は転ぶのではないか」というイメージを強く抱くと、そのとおりになる可能性があります。そこでは、「自分はダメなんじゃないか」というマイナスの暗示を、自らかけてしまうんですね。プラスの暗示とマイナスの暗示、どちらにしても自己暗示です。私のところへやってくる人たちというのは、そのマイナス要素を、自分のなかで強く凝り固めてしまっている人たちです。そのプラスとマイナスを、そのどちらでもない白紙に戻し、こんどはプラスの方向へ持っていく。これが催眠療法なのです。

——プラスとマイナス、ですか。

伊集　算数のテストで悪い点数を取った小学生に、「まったく、この子はどうして算数ができないんだろう」とお母さんがつぶやいたとします。それはその子のなかで"自分は算数ができない"という、マイナスの暗示となって残ります。いったんそうなってしまうと、いくら机に向かっても集中できませんし、ただただ"算数は苦手"という暗示が強く固定される結果となります。

——催眠療法では、トランス状態でプラスの暗示を促すわけですね。ところで、そういった催眠下での状態を、テレビゲームに応用できる可能性はないでしょうか？　仮に「あなたはゲームがうまくなる」と言われた人は、ゲームがうまくなるのではないかと勝手に想像してしまうのですが。

伊集　試したことはないので、何とも言い兼ねますが、やってみる価値はありそうですね。

—・—・—・—・—・—・—・—

……というわけで、我々は催眠術を使った実験を行なうことにした。実験は３つ。①催眠状態にある人は、どんな反応を示すのか。②格闘ゲームを使って、ゲームのキャラクターになりきったとき、どうなるのか。③催眠によってプレーヤーの集中力を増したとき、ゲームの得点は上がるのか。実験には、本誌でもおなじみの精神科医、香山リカさんのコメントをもらうことにした。

果たして効果は現われるのか！

催眠療法で解消できる可能性があるもの

●性格改善●うつ状態
●神経性胃腸障害●偏頭痛
●対人恐怖の解消●過食、拒否
●ノイローゼ●夜尿●登校拒否
●乗りもの酔い●自律神経失調
●無気力●緊張●不定●焦燥
……などなど

左に挙げたような、一般の医療では対処がしずらい諸症状を解消することができる。心のなかにある矛盾やトラブルを、心の安定した、状態へと持っていくことで、症状を軽くするという心理療法。また、催眠といっても、その間の意識がなくなるわけではない。



トータルパーソナリティー主宰
伊集豊州
（いしゅう　ほうしゅう）
古今の催眠法を研究し、独自の超越催眠法を完成。著書多数。テレビやラジオの出演経験も豊富。なお、トータルパーソナリティーへの問い合わせは、☎03・3314・3324まで。



精神科医
香山リカ
（かやま　りか）
ファミ通誌上でのコラムも好調の精神科医。執筆、公演活動も精力的に行なっている。趣味が多岐におよび、ゲームに関しての造詣も深く、患者さんの治療にも役立てている。

イラスト／餅月あんこ

ではいきます 被験者のみなさん、さあ寝てください

いよいよ伊集さんに、催眠下の世界に誘ってもらうことに!! その導入として、被験者に催眠を理解させるため、講義が始められた。それは10分あまりのものだったが、要約すると以下のとおり。「催眠には協力が必要不可欠。協力とは、術者と被験者が互いの意識を集中させること。大人の世界では、自分と他人という意識や、利害が発生するが、それではだめ。催眠をかける人と、かけられる人という対立的関係を取り払い、赤ちゃんのような心、潜在意識的な心構えで臨んでください」。

そして、被験者7人に振り子を配り、誘導しはじめた伊集さん。ジョルジョ中治の体が揺れる!! さあ、このあと、何かが起こる!?

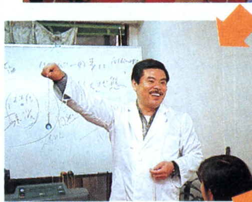


⬆「催眠にはかかりやすい人とかかりにくい人がいる。そしてそれは素質のようなモノ」との話を聞いていたので、7人の被験者を用意した。



⬅不安な面持の被験者たち(全員編集部の人間なんですけどね)。まず、催眠の理解を深めていく。





⬇じつは体が揺れたりしてる。全員が同じポーズってのもおもしろい。



かかりやすかった人 ジョルジョ中治



⬅なにせ誰よりも体が弛緩し始めるのが早かった。

かかりにくかった人 マドー関谷



⬅自分の意識を明け渡せない性格の持ち主らしい。

かる〜く実験1 催眠下に入ると人はどうなる?

●ねらい●

通常時と催眠下では、ハタから見て何が違うのか? 術をかけられている者は、どんな気分がするのか、楽しいのか、苦しいのか? 表情や、挙動などに異常が見られないのか? 意識は本当にあるのか? 客観的に自分を見ていられるのか? ここではそんなところを追求してみる。

●必要なモノ●

振り子と話術



⬅振り子はきっかけをつくるにすぎない。あとは被験者次第だ。

●方法●

伊集さんのリードに従って、身を任してみる。まずは振り子。被験者にブランコのように前後に、つぎに回転するイメージを与える。そののち、振り子を使わずに、目を閉じて、話術によるイメージ作り。全身の力が抜けていったり、背中を火のイメージで覆ったりしてみる。

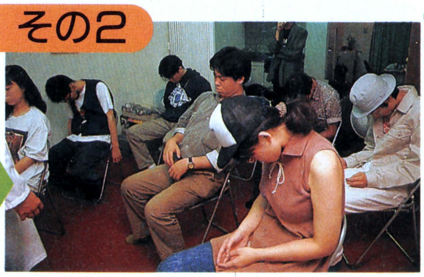


その1 風船



⬅これは各々がイメージした風船を膨らませているところ。風船の大きさに個人差があるところなど、興味深いものがある。

その2 弛緩



⬅伊集さんの指示にしたがって、全身の力を抜くとこうなる。同じく、個人差が見られる。どうみても異様な雰囲気……。

かけられている人のほとんどが、伊集さんの指示どおりに、パントマイムよろしく風船を膨らませたり、うなだれたりするのは、ハタから見れば笑いをこらえられない状況。ダラーンと力が抜けちゃってるジョルジョ中治に注目ですね。

●わかったこと●

たんに今回の被験者が素直なのか、伊集さんの言葉のとおりに体が反応していた。かけられた各人に聞くと、確かに意識はあり、やっていることもハッキリとわかるという。ハタでは、トランス状態に見受けられた。滑稽。

催眠術ってなんかスゴイ

私はこう思う

正しい催眠状態ではどんなことが起こるか? すぐイヌになったり赤ちゃんになったりするわけではありません。まず、とても気持ちがよく、安定した状態になり、ほかのことはみんな忘れてしまう……と言われています。だから、気持ちよく感じた人は、けっこういいセン行った、と言えるでしょう。 (香山)

びっくりの実験2 格闘ゲームのキャラクターになりきってみる！

●ねらい●

何かになりきらせる実験をふたつ行なう。まずはゲームのキャラクターになりきったとき、人間と画面のキャラクターがシンクロするか？　キャラクターが攻撃を受けると、人間も痛がったりするか？　加えてテレビになりきらせた人間に、テレビに刀を向けるとどうなるか？

●使用ゲーム●

ストリート ファイターⅡターボ カプコン



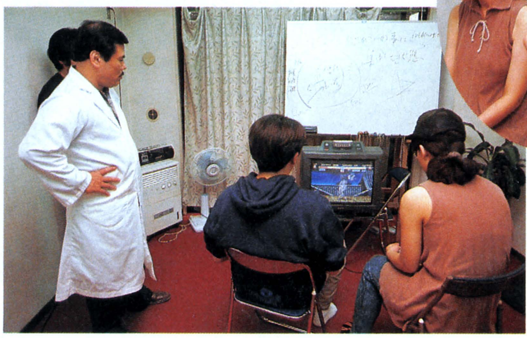
⬅もはや説明の必要もない、昨今の格闘ゲームのブームの発端だ。

●方法●

深く催眠に入っていると思われる者に限って実験を行なう。ゲームを使った実験としては、2名を選出して、リュウ、春麗にそれぞれなりきるよう、暗示をかける。そのあとで、実際にゲームで対戦する。また、テレビになりきった人にテレビを斬りつけるところを見せる。

催眠下にあるひとに「あなたはリュウです」と思い込ませてみると……？

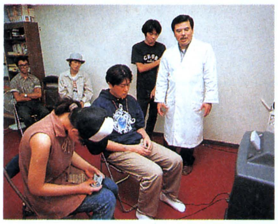




⬇⬅一見すると、ただゲームをやっているようにしか見えないけど、じつはこれが催眠下でのプレー。形相は必死なんだこれが。

そして、ゲームを使用する実験に移った。伊集さんは、それまでずっと目を閉じさせながら、催眠をかけていたが、この実験を行なうため、被験者に目を開けるよう、指示を出した。目を開けてしまうと我に返るかというと、そういうものではないらしい。そして深い催眠状態あるにと思われる2名を選んだ。そしてリュウはデザイナー川端、春麗は騎神夢子がそれぞれ選出され、キャラクターになりきるよう、暗示がかけられた。

ゲーム開始。通常同様、コントローラーは操作できるようだ……。うーん、見な目はふつうなのだが。





画面のキャラクターが攻撃されると？



⬆壁に立てかけられた模擬刀が見えるだろうか。暗示がかかったと見るや、この刀を実験に用いた。

一瞬の出来事



⬅周囲の人間は、まったく反応していないところに注目したい。

キャラクター同様、モノになりきる実験も行なった。伊集さんが「あなたは、テレビになります」と暗示を促していく。そして、おもむろに刀を取り出し、テレビを斬りつけるマネをしたところ、被験者、騎神夢子(テレビ)も「ひゃ」と萎縮。痛みを感じたらしい。

かかってまーす 深かった人への一問一答

術をかけられた状態と、通常のプレーでは、何が違うのか？

「ふだんと変らないような気がする。ただ、昇龍拳がやけに出てたし、リラックスしてできたような気はする。いまから思えば、やけにリュウを凝視しながらゲームをしてたように思う。ただ、それまで目を閉じてイメージを膨らませていたのが、目を開けてゲームを始めたとたん、醒めちゃった感じ」

（リュウ役：デザイナー川端）

「私の場合、リュウ(敵キャラクター)が画面っていうんじゃなくて、目の前にいたような感じ。コントローラーの設定がされていない、っていうのはちゃんと気がついたんだけど、冷静にはなれなくて、とにかく必死で、楽しむ余裕はなかったです。ゲームで勝ったときも、うれしいっていうより、終わってホッとしたっていうほうが強かった。あと、ふだんと比べると、画面に釘付けになっちゃって、手元がおろそかになってたみたい。いつもより緊張感はあった、ような、気がする」

（春麗役：騎神夢子）

いっぽう、周りで見ていた人は何を考えていたのだろうか？

「リュウになりたい人はいませんか、って伊集さんが言ってたやんか。俺もな、あとからうらやましかったんやけどな」

（ジョルジョ中治）

●わかったこと●

あらかじめ、伊集さんから「柱と人格転換するっていうのはあるんです」と聞いていたので、テレビになりきるのは期待どおりの反応。しかし、ゲームのキャラクターになりきり、かつコントローラーを操作するのは無理があったのか、若干の効果にとどまってしまったように思われる。

私はこう思う

ほんわかした気分の催眠状態(トランス状態とも言う)になったあとどうなるか、は大きく分けてつぎのふたつになります。ひとつは、先生から暗示された言葉に容易に動かされる他者催眠、またもうひとつは自分で自分をコントロールできる自己催眠。今回の実験では他者催眠のほうをしているわけでしょ。でも先生は『ストII』の詳細を知らないでしょうから、『ストII』のキャラクターになるという暗示をかけるのは難しいですよね。「だんだん、体が大きくなる……気がつくとまわりは銭湯のような光景になっている……マゲを結った相撲レスラーのような男があなたの前に立っている……あなたはジャンプをくり返す……」みたいな暗示のかけかたは無理だったでしょうね。

でも意識の底に『ストII』が強烈に刻み込まれていれば、ひとことだけでも暗示がかかっちゃうかな。きっとふたりとも、いくらかは暗示が成功していたんじゃないですか？　でも、本当に春麗の暗示がかかっちゃったら、チャイナドレスのすそばかり気にして、ぜんぜん技が出せなくなるんではないか!?　（香山）

ダメ押しの実験3 集中力を増幅してシューティングゲームをする!!

●ねらい●

催眠をシューティングゲームに応用させて、極度にゲームに集中させると、ふだんとどう違うのか？　催眠下にある人が、ゲームのなかの宇宙船を操作しているかのように思い込ませることで、ゲームがうまくなるのではないか？　どんな気持ちでゲームをプレーするのか？

●使用ゲーム●

R-TYPE
アイレム



⬅スーパーファミコンの横スクロールシューティングの定番ソフト。

●方法●

実験2と同様、深い催眠状態にあると思われる被験者ひとりを選出。広い宇宙にただひとりで、敵と戦わなければならないことを強調しながら暗示を促す。そのあとで、ゲームをプレー。被験者の様子を観察。ゲームプレー結果も併せて、被験者に感想を述べてもらう。

あれま？　シューティングがとても楽しく感じるのはなぜ!?

この実験には、風のように永田が選ばれ、『R-TYPE』をプレーした。そして……全機とも1面で破壊されてしまった。効果はなかったのだろうか？「ふだんはシューティングっておもしろいと思わないのに、すっごくおもしろく感じた」とのこと。宇宙船を操作していると思わせることで、緊迫感を増幅させるつもりが、ゲームのおもしろさを増幅したのか……？



⬅急速に、また深く浸透させるため、聴覚と触覚に刺激を与え、暗示がかけられた。のちに「言葉だけの暗示より、早く入っていけたように思う」と永田は語った。



⬅ふつうとどう違うのか、見ただけではちょっとわからないが……。



し、しまった……

➡やはりヘタ。もともとシューティングは得意なほうではないらしいな。だが、面白く思えたってのは効果があったのかな？

●わかったこと●

被験者が初めてプレーしたゲームであったが、成績的な面で著しい結果は出なかった。しかし好きではないというシューティングがおもしろく感じたという、意外な結果が残った。また、実験中には意識があった。

ある意味効果アリ

私はこう思う

催眠に導入するときはたしかに集中力が高まるんだろうけど、トランスに入って心も身体も平静になった状態で、いきなり宇宙での戦闘にかり出される(?)なんて、ちょっと酷でないかい。でも、いつもよりおもしろかった、というのがいつもより迫力があってリアル、ということなら、集中力暗示より、『ストII』暗示と同じく『R-TYPE』そのものに入り込む暗示がかかっちゃったのかも。

ま、心の平静が、即シューティングゲームの上達と結び付くか、という問題ですよね、けっきょく。もしかしたら、緊張して心が乱れていたほうが、馬鹿力が出てハイスコアが出るかもしれないし……。ただ、催眠状態では余計なことが見えなくなって必要なことだけがはっきり見えると思うんですよ。そういう意味では敵キャラが鮮明に見えて、ほかのザコに気を取られることもなくなり、シューティングもうまくなるかもしれません。この人もくり返し催眠シューティングのおもしろさを体験して、また催眠やりたい！　と催眠への意欲が高まれば、もっと効果が出るかもしれませんね。　（香山）

総括

ちょっとした興味から不案内な催眠術なるものに挑戦してしまったわけだけど、どうやら今回の実験では「催眠術のなんたるか」を極めるには至らなかったようだ。当初の予定では、催眠術をかけられたチャイルド秋恵が裸になったり、ヌードになったり、ストリッパーになったり（ダァ～しつこい）するはずだったのだが。取材を重ねていくうちに、「催眠術は術者がかけるものではなく、自らかかるもの」という大きな壁にブチあたり、催眠術に対するの認識を根底から覆されてしまったのだ。

いくら腕のいい術者であろうと「心の底で、催眠術なんかにかかるわけがない」と、思っている人には術はかからない――これが今回の取材で知り得た催眠術の基本事項である。そのへんのことがわかっていなかったファミ通催眠術班の面々は、半信半疑で実験に臨んでしまい思ったとおりの結果を得ることはできなかったのだ。

でもまあ、催眠術をかけられてゲームやったらうまくなるんじゃねーかっていうアマい考えが通用しないとわかっただけでも大収穫である。このまま引き下がるわけにはいかない。ファミ通催眠術班の面々に本格的な訓練をほどこしたのち、もう一度この企画にチャレンジしてみたいと思う。そのときは、もしかしたらチャイルド秋恵隊員のあられもない姿をお届けできるかもしれない。乞うご期待。

それでは、実験の解説をいただいた、香山リカさんの言葉でシメてみるとしよう。

人間の心ってふだんはさまざまな雑音によって、かき乱されているものでしょ。一点に集中することで、それを取り除き、本来の平和な心を取り戻して治療的な効果を得よう、というのが催眠療法。けっしてお金儲けとかゲーム上達とかいうお下品な目的のために使うものではありませんのよ。

とはいえ、ゲームだって人の心を健全にする、というのがカヤマ理論。これに催眠が加われば効果は倍増……ってこともあるよね。ついでにスコアもアップすれば言うことナシ！　まだまだ追求の価値はありそうです。　（香山）

催眠術でゲームがうまくなる、ただいま続編を検討中。第2弾に期待してね!!

◎投稿でメタリックガバスをもらおう

Catch the Metallic Gavas

NEW GAVAS

キミの投稿がファミ通に採用されると編集部から送られるメタリックガバスチケット。このメタリックガバスを集めれば、豪華な賞品がもらえるのだ。

まずは、ファミ通の各コーナー(町内会やお習字、禁断の秘技など)にはがきを送ろう。みごとはがきが採用された諸君にはファミ通編集部から、燦然と輝くメタリックガバスが送られるぞ。そのメタリックガバスを規定の点数分集めて応募すれば、キミの欲しい賞品が手に入るってワケなのだ。また、メタリックガバスとファミコン通信に毎号付属しているファミ通サービスチケット(有効期限内)を組み合わせて応募することもできるぞ。ただし、投稿が採用されるかどうかはすべてキミのセンスと才能と根性しだい。なかなか採用されないかもしれないけど、あきらめずにドンドン投稿してチョーダイ。ちょっと気になるあのソフト、以前から欲しかったあのゲームマシンなどを手に入れるチャンスだ。メタリックガバスはキミの夢を叶えてくれる魔法のチケットなのさ。



ガバス獲得への道のり



1 まずは、自分でネタを考える。盗作はダメだぞ。



2 自信のあるネタをファミ通編集部に送ってくれ。



3 みごとファミ通にキミのネタが掲載された!! あとはガバスを待つだけ。



4 光輝くメタリックガバス。たくさん集めて豪華な賞品をもらっちゃおう。

イラスト／岡崎つぐお

応募のきまり

応募する際は封筒の裏面に、キミの①住所、②氏名、③電話番号、④欲しい商品の番号と名前(ソフトの場合はメーカー名とソフト名も)、⑤同封したメタリックガバスの総額、を書き、メタリックガバスを同封して、かならず封書で応募してください。あて先は、週刊ファミコン通信編集部「メタリックガバス」係まで。なお、希望の商品が人気ソフトの場合、応募が集中して発送が遅れることがあります。また、ソフトは1991年1月1日以降に発売されたものに限らせていただきます。ご注意ください。

GAVAS SYSTEM

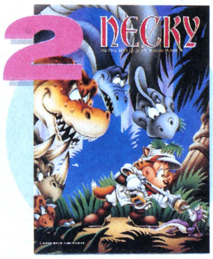
1993 ガバスシステム

週刊ファミコン通信に毎号ついているファミ通サービスチケット（通称ガバスチケット）。これを規定の点数分集めれば、日本中どこを捜しても売ってない週刊ファミ通特製オリジナルアイテムがキミのものになるのだ。ただし、注意点がふたつあるのでよく読んでね。まず、毎号付属のガバスチケットには有効期限がある。有効期限を過ぎたガバスチケットはもちろん無効だ。ふたつめは、応募の際、ガバスチケットのほかに、郵送料を含む手数料として未使用の郵便切手が必要なのだ（為替や現金などはダメ）。ひとつのアイテムにつき、１番から３番までのアイテムには150円分、４番と５番のアイテムには300円分、６番と７番のアイテムには500円分の切手が必要になるぞ。つまり、シャープペン１本とテレカ２枚がほしいときは、同封する切手の額は1300円分ってこと。切手を同封せずに応募した場合も、有効期限切れの場合と同様に、アイテムは手に入らないぞ。応募が無効の際には、編集部に送られたガバスチケットなどは返却されないので、かならず必要額の切手を同封してから応募してね。

1	◆ファミ通ステッカー	12ガバス
2	◆ファミ通ノート	25ガバス
3	◆ファミ通下敷き	30ガバス
4	◆ファミ通バッジ	40ガバス
5	◆ファミ通シャープペン	45ガバス
6	◆ファミ通カンペンケース	55ガバス
7	◆ファミ通テレホンカード	60ガバス

※写真と実際のアイテムは多少異なる場合があります。

1


2


3


4


5


6


7


応募のきまり

応募の際は封筒の裏面の余白に、キミの①住所、②氏名、③電話番号、④欲しいアイテムの番号とアイテム名、⑤同封したサービスチケットの総額と郵便切手の総額、を書いて、サービスチケットおよび必要額の未使用郵便切手（郵送料を含む手数料）を同封のうえで、かならず封書で応募してください。あて先は180ページ、週刊ファミコン通信編集部「ガバスシステム」係まで。



©L&S, INC. SUSUMU MATSUSHITA



©L&S, INC. SUSUMU MATSUSHITA



©L&S, INC. SUSUMU MATSUSHITA



©L&S, INC. SUSUMU MATSUSHITA

※付属のファミ通サービスチケットをメタリックガバスに取りかえることはできません。

ゲーム帝国

HE ホームエレクトロニクス 事業部

WORK 1

帝国アンダーグラウンド(1)

祝！　ゲーム帝国4色刷りページ進出！「祝え祝え祝え(残響音含む)」うむ。総統も祝われておる。過労死よりも突然に始まったこのページだが、我が帝国は電光石火で出前迅速、落書き無用で成り立つ超時空集団であるゆえ、予告などはせんのだ。

さて、このHE事業部は、総統直属の超時空ゲーム開発部隊であり、比類なきゲームを考えることをおもな目的とした部署である。部長はワシである。語り部ではない。ワシはゲームを語らせれば蚤の市いや銀河一、上は天文下は地理、世事すべてに通じた凄いヤツだ。しからば今後はワシのことをゲームの生き神様と呼び、崇めたてまつるが吉であろう。

さらに、HE事業部で考えた素晴らしきゲームは、いずれ機会があれば貴様ら臣民のために実際に製作してもよいと考えておる。そのためには人気が必要である。ゲーム帝国がそうであったように、我がHE事業部も人気がなければたったの5回で滅亡する。注意せよ。

「部長、そろそろ次回作の打ち合わせをしないと……」

む。長いまえふりにさりげなく終止符を打つとは見上げたヤツ。貴様はワシのアシスタント、鉄人Jr.であるな。

「早く作り始めないと納期に間にあいませんよ」

納期に縛られてゲームが出来るか。納期と便所紙は破るためにあると、何回言ったらわかるのだ、この痴れ者めが。

「カレンダーも破りますね」



⬆詳しい内容までは説明出来なかったが、これが『帝国アンダーグラウンド』の完成予想図、ゲーム画面である。美麗なグラフィックに裏打ちされた、比類なきリアリズム。それによって醸し出される失禁ものの恐怖。これぞ3DRPGといえよう。いえるよね。

まあよい。あー現在我がHE事業部では、3DダンジョンRPGの最終兵器、『帝国アンダーグラウンド』略して『帝アグ』の製作に取り掛かるのである。完成の暁には、世界がワシのもとに跪くこと間違いナシの傑作になるであろう。

「意気込みは買いますが、いまはシナリオ重視のRPGが主流ですから、誰か名の知れたシナリオライターをつかまえないと、若い人は遊んでくれないんじゃないですか」

たわけ！　シナリオ重視のRPGなど過去の遺物！　そんな旧石器時代の、ケツの穴の小さいゲームを作ってどうする。これからのゲームではリアリズムがすべてに優る！　む、肝心のところで誌面が足りぬ。鉄人Jr.、シメてみよ！

「以下次号ですね」

※付属のファミ通サービスチケットをメタリックガバスに取りかえることはできません。



ファミ通 Chonaikai



こんな柱があれば、感電死しちゃいます。

京都府　なっとう椅子

日記でこんにちは

DJ コモエスタ八重樫の巻

ＴＰオーケストラとダットサンというふたつのグループをかけもつＤＪ。ゲームボーイ版『ゼルダの伝説　夢をみる島』のＣＭソングを作ったナイスガイのお兄さま。

○月○日

最近、「私は作曲家だ！」とえばったところで世間の反応はなにもなし。やはりヒット曲作らにゃあかんのかなぁ？　これでもこのまえ、フーミンのシングルの曲書いたんだぜ。でもＢ面だったもんなぁ。ウンナンのテレビ番組用に神田君の曲も書いたんだぜ。でもこれもＢ面だったし（おまけにＡ面もヒットしなかったものなぁ）。やっぱ先週も書いたけど、あの「また出た『ゼルダの伝説』……」ってのがいちばん私の作品のなかじゃ有名かも。たくさん電波を通して流れてるってことは確かにヒットする可能性はあるけど、そんな風な曲ってほとんどつまらない曲だし。ってことは私のやっているグループも永遠にヒットすることないのかなぁなんて、思わず貯金通帳の残高を見ちゃう自分ですけど、気にしないでこの歳まで好きかってやって生きてきたんだから、気楽に行こうかなーなんてちょっと人生について考えた一日であった。

○月○日

今日、私のグループＴＰオーケストラの『ダンス天国』のアナログ盤が届いた！うれしいっす。サンプルのみだけど、これでマンボボーイズ時代から６枚のレコード盤を作ったことになる。ＤＪはやっぱレコードないと困るしね。ＣＤの普及が異常に早かった日本。レコードプレス工場がたった１社となってしまい、この会社はアナログ盤作りの注文が殺到して順番待ちで、オーダーするほうも大変とは皮肉なこってす。しかし現在、レコード盤を光で読むＣＤプレーヤーのようなレコードプレーヤーも登場し（こりゃ、すっげー音いいらしいけどすっげー高い）世のなかアナログなのか、デジタルなのかまだ答えは出てないみたい。

○月○日

テレビの収録があった。放送作家が友だちなので受けてしまったが、情報番組の片隅には出たことがあったけど、スタジオでの収録なんて初めての体験。伊藤てるお、リカコという浅ヤンコンビに頭がよさそうな飯星晃子、そして私。21世紀についてのコメントおよび討論をするという番組だったが、私の役回りは案の定レトロ評論家のような「昔はよかったけど未来はどうでしょう？」ってな感じ。番組中には未来からの中継としてＣＧで作られた未来世界が映し出されるが、「そんな明かるい未来なんてあるわきゃねえだろう」と思わず突っ込みたくなるのを、新人らしくおとなしくしていた私は自分でえらいと家に帰ってから誉めたたえたのでした。

○月○日

針灸に行く（ジジ臭い！）。しかし、ゲームやワープロで目や肩に支障をきたすのは年寄りの私だけじゃないかもね。最新技術で仕事や遊びをし、その疲れを古くから伝わる治療法で治すこの時代ってけっこう面白い時代なのかもしれない。



DATを使って東京ダットサン３人組
コモエスタ八重樫 ☮ よろしくネ！

ごはんだ！お習字
God Hand Oh! Shuji



今週の〝ごはんだ！お習字〟はのーちゃん特集なのだ。気になるのーちゃんの秘密に迫るぞ。プルルン。

2000ガバス 金の野田稔賞

神奈川県 サイボーグ歌丸FX

スーパーに血吹くのーちゃん（スーパーニチブツ麻雀）by お大事に…

出血大サービス

のーちゃんヒミツその1。のーちゃんはかっこいいくるまをもっているのだ。ぶれりゅーど、っていうくるまなのだ。

1500ガバス 銀ののーちゃん賞

兵庫県 哀愁ゲーマー

苦悶、稔（雲にのる）

のーちゃんヒミツその2。のーちゃんはとってもはやおき。かいしゃにはいつもいちばんにくるよ。

各1000ガバス 副編集長賞

のーちゃんヒミツその3。のーちゃんはおんせんがだいすき。ぽっかぽか。

福岡県 丸出だめ夫

野田さんが、ケガ！（ロマンシング・サガ）by 出社途中、頭部を強打。

東京都 フンバ

ハイカー野田稔（ファイヤーエムブレム）by そこに山があるから

のーちゃんヒミツその4。のーちゃんはみやざきけんうまれ。なんごくぅ。

のーちゃんヒミツその5。のーちゃんはきれいずき。つくえもきれいだよ。

静岡県 あ

野田はイヤ（ヨガファイヤー）

栃木県 プチワラ

野田ぼっちゃん（どらぼっちゃん）by 稔氏の頭部にダメージ

エヘヘ…

のーちゃんヒミツその6。のーちゃんはむかしのげーむがだいすきなのよ。

各500ガバス 編集者賞

のーちゃん特集のオマケとして、ファミ通編集者の名前でのお習字もちょっぴり載せてみました。**胃カメラなめろ**ですが、イザベラ嬢は胃カメラはなめませんが……ゴキッ!!　痛ぅ。はっ!!　後ろに本人がいました……。いたたた……では気を取り直して**マゾの渡辺嬢**ですが、じつは渡辺嬢はマゾじゃなくて、なんと……ガキッ!!　うわー頭から血がぁー。

長崎県 ビッグ

胃カメラなめろ（イザベラ・永野）by 女王様とお呼び

東京都 アガコZ

マゾの渡辺嬢（迷の村雨城）by 美紀

東京都 鈴木篤史

恥部はあの位置（渋谷洋一）by ハイローラー会

神奈川県 サイボーグ歌丸FX

大変のーちゃん昏睡（対戦麻雀・好牌）by 出社途中に頭部を強打

今週の血吹き頭

埼玉県 福田エッチ

国領さん（ごくろうさん）by 竹熊キラー

国領さんをバカにするんじゃない。スーパートリプルローリング編集キーックをくらうぞ。ププピヴゥ。



マスコミ集結！　アジア系スパイ（町内会公式マスコットキャラクター）が重大発表!!

マスコミに聞く

トイレでクソをしているアジア系スパイに独占インタビュー。内容を説明しますと、北欧系のスパイと対立しているアジア系スパイは、北欧系スパイにアジア系スパイ連盟のスペシャリスト、ボイラー技師スパイ源さんに潜り込ませることにしたそうです。アジア系スパイ連盟は源さんにスッパイしたら殺すとなまりながら応援したそうです。がんばってね源さん。



月刊スパイ編集部　酢野醤夫(26)

GAVAS 各800ガバス　ゴルゴ中3暗殺依頼書

ゴルゴ中3、おまえに依頼だ。耳にバナナをさした野郎が最近ハバをきかせて八百屋のまえにたむろしている。こいつを殺せ!!　報酬はオレのブロマイドだ。それじゃ成功を祈る。

栃木県　ダルシム臼井

●選評　「P.Sそんなヤツ本当にいるか？」とはがきに補足してあるぞ。もしウソの依頼ならば殺す（ゴルゴ中3）。

ポッキーやプリッツが途中で折れているやつ。頼む、これをケツに入れたあと、口に入れて消滅させてくれ。お礼といってはなんだが、兄貴の使用済みパンツとTシャツを送る。

岐阜県　やみこちゃんあいしてる

●選評　ポッキーは大丈夫だがプリッツをケツに入れると、なんとポッキーになってしまうぞ。（ゴルゴ中3）。

GAVAS 各500ガバス　トンコツ（コットン）

（タイトル）東京都　八王子の杉もと

スイカドッキ
（スカイキッド）
東京都　ニャム子

けけけろろろっぴ
（けろけろけろっぴ）
神奈川県　静香命

GAVAS 各1800ガバス　読者の4コマ

埼玉県　ケーブル犬

白クマのかわいい姿にだまされてはいけない。白クマこそ真の百獣の王だと思う。



●選評　ちゃ……ちゃとらぁーあん。うひー。よしよしうひー。げへへ。がわいいですねえ。

埼玉県（改）β山口

新種のキノコで部分的に大きくなるようです。詳細は不明。



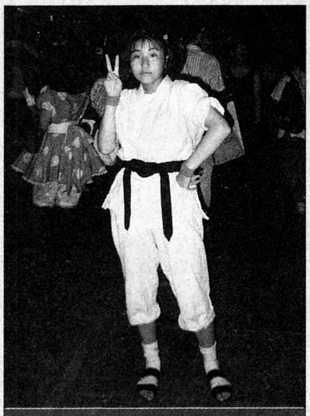
●選評　縦に大きくなりますか？　横に大きくなりますか？　ぜひとも縦を希望します。

アジア系広場

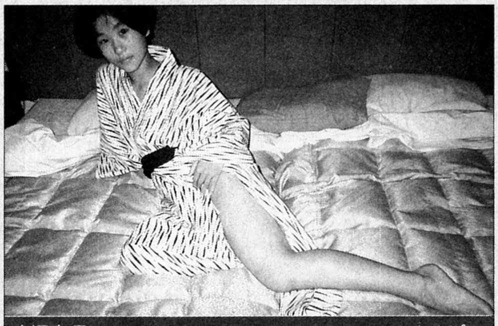
ファミ通町内会のスーパーアイドル、アジア系スパイの名前を大募集。彼にステキな名前をつけてあげてね。名前だけじゃなくて彼の年齢、スリーサイズなどのプロフィールなんかも詳しく書いてきてくれると、とってもうれぴー。ファミ通町内会「アジア系スパイの名前とプロフィールを書いてきてやったから採用しろよこのボケ！　採用しないと泣くぞこのやろー」係まで送ってね。

発表　深呼吸、ワンツースリー、発表します。

そのまえに　GAVAS 各1800ガバス　アナザーアイドルスタジオ


埼玉県　ぴあぺゆ

●選評　うん、いい。受験生だって？　いいよいいよ。受験がんばってね。


鹿児島県　カルピス

●選評　うん、いい。すごくいいと思う。14歳だってさ。いいね。キュー。でもね、ペンネームはやめなさいね。まだ若いんだし。

GAVAS 各1000ガバス　見上げたお店



神奈川県　オタッキー将軍

●選評　議員バッチでもつけてりゃべつだけど、誰かが店に来てもわかんないよ（ただし、タレント議員は除く）。辛い。

で、なんだっけ？　あ、発表だわ

それでは気を取り直して　GAVAS 各888ガバス　私も町のレポーター〔発表の表〕

発表内容

新潟県

「ねえ、ねえ、聞いた？やったんですって」
「まあ！とうとう、で何が？」
「私もよく分かんないんだけど」

ガックーン。ホロホロホロ。やっと発表できたと思ったらこれだ。遠路お集まりの記者のみなさん、とっとと帰ってください。ほら帰った帰った。

小林

●選評　おぉなんたること。ここまでひっぱっておいて、この結末。記者のみなさんが納得していないのがわかるぞ。宇宙服を着て来てくれた人までいるっていうのに。どうしよう。でもごまかしようもないしなぁ……。



岐阜県　大リン

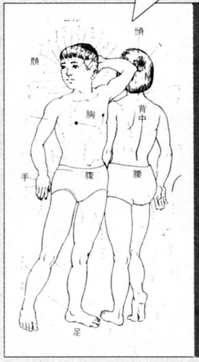
何をいまさら。アチ。


宮城県　ラスカル荒井

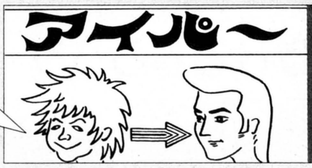
わからねえだと？　何言ってやがんでえ、べらんめえ。


静岡県　たくろう

ボールを蹴られたいのか。


長野県　細胞膜

ブーブー。ブーブー。



愛知県　デンスケ

オイラは少しならわかるど。

GAVAS 各900ガバス　似てる


群馬県　さるくん

●選評　「どー見ても、とんねるずの石橋さんっすねー」と投稿者。



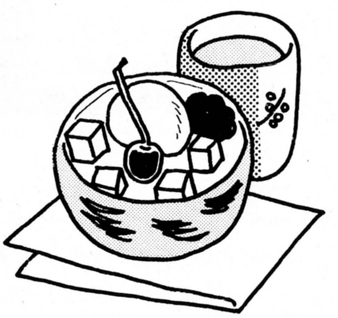
長野県　うもん

ええー何なのさ、どういうつもり？

「発表は以上です。記者のみなさん早く帰ってください」



私の報告書



◎みんな、『カラテカ』で敵にとどめをさすときに、上段と中段、下段で勝利のポーズが違うのは**もう知っているよね。**
新潟県　カラテカ命

◎夢に**青山ガゾー**が出てきた。翌朝パンツがパリパリになってたんです。
群馬県　田村大

◎僕は**マルシア語**を使いこなしていらっしゃいます。
奈良県　伝説の宮川ガラス店

◎一輪車の男にカバンをひったくられた。**追いつけなかった。**
広島県　ナイスガイ

◎**父のくつした**がなくなった。
千葉県　杉崎雄一

◎**和風恐竜映画**を観た。ドラッグ現象が起きた。
栃木県　セフィーロ

◎オレは妹に命懸けてんだ！　邪魔すんなよ、**貴様ら！**
福島県　タラちゃんの法律

◎頭痛信号かな？　と思ったら**脳内出血**してた。
大分県　ターザン鈴木

◎朝、起きると**鼻**が盗まれてしまっていたよ。
石川県　与一

◎夢だった銀河鉄道999に乗ったが、あえなく**キセル乗車**で捕まった。
東京都　中2の八雲っ子

◎竜宮城に忍び込んだが、**乙姫アタック**で追い返された。
東京都　中2の八雲っ子

◎何度も言いますが、**ウンコ体操**は実在します。
大分県　ターザン鈴木



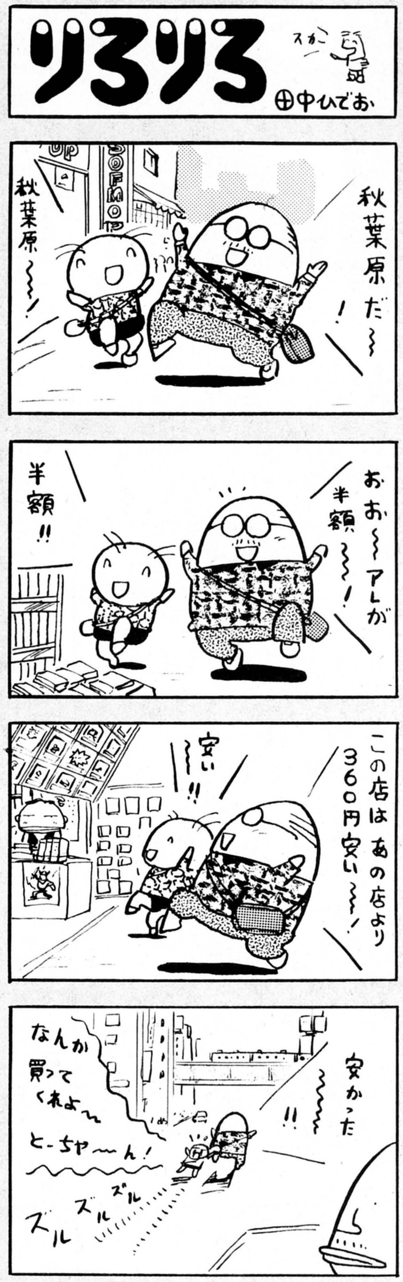
◎妹がすず虫の鳴きマネをしていた。**リンリンロックンロール**だったが、何も言えなかった。
埼玉県　バズーカ玉吉

◎一斗缶を使っているときのアジャ・コングは**輝いている。**
埼玉県　ムーディー渡辺

◎アジャ・コングは一生**俺が守ってみせる。**
埼玉県　ムーディー渡辺

◎ついに**マユ毛がなくなった。**
神奈川県　ぬっぴょ

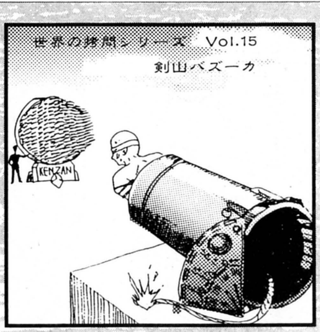
◎謎が謎を呼び、**次回へ続く。**
北海道　やんニシダ



投稿のオキテ

★今週もフィナーレです。さよならするのはつらいけど。ガーン。
▲投稿作品には、住所、氏名を必ず書いてね。それに、ペンネームだけでなく、本名もちゃんと書いてね。ガバスが送れなくなっちゃうからさ。はがきがそのまま載るコーナーでは、画材にも気を配って、大塚寧々に。いや違った（←わざと）。丁寧にね。
※写真、イラスト、楽しいものは何でも町内会に送ってね。門戸を広くおっぴろげて待ってます。町内会のタイトルを飾る写真、イラストも募集中でお猿よ。「町内会」係って書いてあれば、たいがいキチンと届くからさ。それから、ずーっと新コーナーも募集中なんだけど……、なかなか難しいよね、これが。がんばって。
●数を出すより、一発入魂。これのセンスで勝負すべし。これ本当。
＃世界の拷問シリーズ、今回は福井県、ドラもんのアイデアでした。
□以上、浅草花やしきの特設リングからお送りしました。ごきげんよう。

あて先は
ファミ通町内会各コーナーまで



「くり返します。記者のみなさま、帰ってください」

LETTERS 伝言板

ファミ通編集部では、現在ESP能力開発ブームが起きている。なぜか額に1円玉を2枚重ねてつけている人々が急増中だ。しばらく念じているとホントにくっついちゃうんだから不思議。

「大臣になろうキャンペーン!」コタロー先生だけが下ネタ大臣になれるなんて、ずるいでス。せめて今回だけでいいから、載った全員にガバスと大臣の位をあげてス。もちろんオレにもくれ!

(島根県　計画者)

アイスィー。ノー、アイ、スィー(菊地桃子風)!!　ということで、今回はみんなに位をあげまーす。名付けて黄金の大臣ウィーク!!ってわけで、あとから書く人も位をつけてあげてね(人任せ)!!

と言いながら、さっそく計画者に位をあげるのを忘れた編集者

アルプスの少女へーじ。

(愛知県　カメルーン男)

アルプスのかっぱへーじとか、野崎かっぱハイジってのも、かなりイヤンバカンな感じ。というわけでカルメーン男さんには、かっぱ大臣の位を贈呈。寿司職人みたいでカッチョえーでぇ!!

野崎へーじの隣の席の編集者

どうもお待たせしました。竹下精一です。ひとつみなさんはかんちがいしているのですが、ぼくが「かんちょう」してしまったのは、2年3組の牧野順子であって、内藤泉はぼくが好きな娘の名前です。牧野にはあれから一生懸命あやまったんですよ。でも許してくれず、いまでも顔を合わせづらいし、ぼくのまわりの女子の目も冷たいです。編集者さまのいう「世界の偉人編PART 1」は使っていませんが、使えというなら使います。(東京都　竹下精一　14歳)

しかたないな。オレからも謝ってあげよう。牧野順子ちゃん、精一がかんちょうしたそうだけど、悪気はなかったんだ。許してあげてくれ。ところで、かんちょうされたときはどんな感じだった?もし痛かったのなら、それはキミの肛門括約筋がとってもアクティブに働いているって証拠だし、自信を持っていいんじゃないかな。もし気持ちよかったんなら、怒ることはないし、むしろ精一くんに感謝してもいいと思うよ。貴重な体験をさせてくれたんだし。だから、そんなに怒らないでね。

というわけで、竹下はこれを順子ちゃんに見せてあげてくれ。ついでに竹下精一には、かんちょう大臣の称号を与える。

あくまで竹下精一の味方というフリをする編集者

コカコーラさんに電話をして聞きました。9月24日号の風っ子の噂の真相はというと、コーラのビンの○や□などの印は、中身を入れるときビンを固定するためのもので、機械によって印が違うそうです。あと、「こんな電話は何本くらい来ますか?」と聞いたら、「あまり来ません」と言われました。ちなみに電話に出た人はすごくきれいな声でした。

(愛知県　ぴ　15歳)

へえ、そうだったのか。ぴ、よくぞ調べてくれた。オレが小学生だったときからの謎がひとつ解けたよ。あのコーラのビンの印は、工場によって、あるいは工場のなかのラインによって違うということなんだね。だが、ということは、工場やラインによって味が若干違うという可能性はあるわけだ。つまり、味とあの印は関連性がない、と完全に否定されてはいないわけだ。むむう。というわけで、ぴにはコーラの印大臣の位を与えよう。

シュプレ好き好き編集者



『卒業-グラデュエーション-』の5人の登場人物のうち、3人が僕より背が高い。ロシアンさん、お互い体の悩みって辛いですね……。

(大阪府　べんち　18歳)

『卒業』の5人の女の子の身長か。背が高い順に高城が165センチ、新井が164センチ、加藤が162センチ、中本が160センチ、志村が159セン

チか。するとべんちは161センチということになるわけだ。せっかくべんち＝161センチとわかったんだから、これからは長さの単位を「161センチ＝1べんち」と決めようじゃないか。たとえば、富士山の高さは2345べんち。オリンピックの世界最速のスプリンターを決める競技は62.1べんち走。ちなみにマラソンは、26208べんち走に変更。東京ドームの大きさは両翼62べんち、中堅は75べんちとなって、とってもわかりやすい(わけない)。

身長1.086べんちの編集者

おねがい。マジでカウパーって何？　教えてよ。ね、渡辺美紀さん。学校でクラスの人に聞いたけど、誰も教えてくんないの。教えてよー。あたしハブにされた気分……。クラスの37人全員に聞いたんだよー？　これで教えてくんなくっちゃオニだよ。

(東京都　未来の女編集長)

だから一、私は知らないって言ってるでしょ！　でもね、未来の女編集長ちゃん。ひとつ言っとくわ。カウパーって多分、いや、ぜったいに下ネタよ。しかも、禁断の大人の世界を知り尽くした者のみが扱う単語ってイメージよ。可憐な乙女としては知らないほうがいいんじゃないかしら。少なくともクラス中に聞きまくる言葉じゃないと思うわ。でもさ、クラスの半分はきっと知らないと思うよ。逆に知ってるほうがヘンなのよ。私なんか知らないけど、ぜーんぜん気にならない。むしろ貴重な存在♥　って得意げよ。ま、大人になれば、エッチな彼に教えてもらえるって。それまでガマンしなさいって。

というわけで、最近はカウパー連呼をやめた渡辺美紀

またまた流行語を作りました。「校正も野田のあやまり」です。「弘法も筆のあやまり」のリメイクです。以下のように使います。

浜村　青山！　この初校間違いだらけだぞ。

青山　校正も野田のあやまり!!

浜村　なーんだ、野田のせいか。おい、野田!!

野田　ひえー!!　なんでオレが!!

と、なんでも野田の責任にしてしまうという流行語です。こりゃ、大流行しますぜ!!　ウヒヒ。

(栃木県　プチワラ)

こりゃ、本当にいいね。使えそう。だってすごく勉利じゃん。真違えても、校正も野田のあやまりって言えばいいんだから。あっ、真違えてます？　じゃ、校正も野田のあやまりってことで。

すぐに使って島った編集者

もし、日本もアメリカのように台風に人の名前を付けたらすごくおマヌーだと思う。

(静岡県　パパなる大地　15歳)

大型で強い勢力の台風けいこは、現在九州に上陸し、さらに勢力を増しております。各地でけいこによる被害が続発しています、って感じ。ガンガン被害が出ても、好きな娘の名前と同じだったりすると増めず、逆に応援しちゃったりするかも。「がんばれ、さちこ！　もっともっと強く吹き荒れろ」とか、「りえは中型だけど風はけっこう強いぜ」なんていう台風ファンも出てくる。しかも、台風が低気圧に変わって消滅したりすると、後追い自殺するようなヤツも出てきそう。こりゃ、大変かもな。

なぜか台風が近付くと気分が高揚してウキウキする編集者

RPGのなかで、女の子が着用した服を下取りしてもらう値が定価より安いというのは納得いかん。(神奈川県　ドン鶴見川改めサイボーグ歌丸FX　18歳)

う〜ん、たしかに。でも美少女キャラじゃないとやっぱり安いんだろうな。ちうわけで、サイボーグ歌丸ＦＸの意見を尊重し、オレが現在制作中のキューハチ用のゲーム、『すごいＲＰＧ(仮題)』のなかに、ブルセラショップを作ることが決定!!　しかもその店の店長の名前を歌丸ＦＸにしてやるぜ。ちなみに、『すごいＲＰＧ(仮題)』は、現在発売される予定はないので思いっきりガッカリしてくれ。というわけで、歌丸ＦＸにはブルセラ大臣の称号をあげます。

ところで、誤解をされるといけないので言っとくと、オレは人が履いた下着なんてぜんぜん興味ないけどね。やっぱ中身でしょ。そんなものを買うヤツがいるってこと自体ヘンだと思うなあ。

ゲームを作り始めて９ヵ月、ようやく完成が見えてきた編集者Ｂ

ぼくの友だちの小野君の弟のデリチャチュこのこのパンチの返しかたを教えてください。

(宮城県　たまのでし)

まず毎日ヨード卵ヒカリ10個を一気に飲み干してから匍匐前進をする。できれば階段を駆け上がって「ぶたまんじゅう」と叫ぶくらいのやる気がほしい。さて、つぎはいよいよ実戦編だ。デリチャチュこのこのパンチを相手がくり出したら、まずしゃがんで避け、パンチが引っ込むまえに相手の脇の下に入り、ワキ毛にぶら下がる。３回くらいぶらぶらしてやれば相手はかなりダメージを受けるので、ここでちょっと余裕を見せて、反対側のワキ毛に飛び移れ。飛び移るときに２回宙返り＆３回転半捻り以上の難度で決めれば、10点満点はカタいぞ。右ワキと左ワキを交互に往復することで、相手をじょじょに弱らせることができるのだ。次回はボーナスステージ編だ。

デリチャチュ攻略担当編集者



なぜつくのかに関しては、"汗じゃないの？ 説"、"念による説"、"汗と念の相乗効果説"の３つが提起されているが、いずれも、額がムズかゆくなるとつくという点では意見が一致している。最近は透視能力の開発がトレンドである。

おたよりのあて先は、「〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル(株)アスキー週刊ファミコン通信伝言板係」まで。

☞今週の業務連絡　南青山から初台への引っ越しが完了し、現在引っ越し後２日目にして、早くも２日目の徹夜でーす。10月１日号で募集した「引っ越しのゴミ」プレゼントもまだ受け付け中(10月30日の消印まで有効)。ネタの下か横に「引っ越しのゴミ希望」と明記のこと

WEEKLY
ファミコン通信 PRESENTS 読者プレゼント

毎回たくさんのはがきが送られてくるプレゼントのコーナー。女の子もけっこう多いのだ。

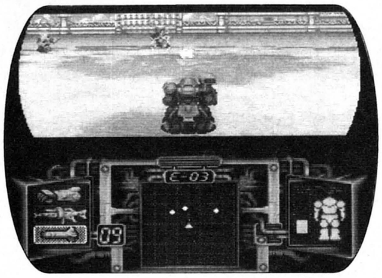
応募のおきて

官製はがきに応募券を貼り、以下の質問に答えてファミコン通信FPコーナーまで送ってください。①ほしいものの番号②郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号③職業、学年④あなたの趣味⑤使用ゲームマシン⑥好きなタレント⑦好きな音楽⑧好きな小説⑨好きなテレビ番組⑩持っているテレカの枚数⑪最近注目していること⑫行ってみたい場所⑬将来の夢。

しめきり 10/21 当日消印有効

●ゲームソフト

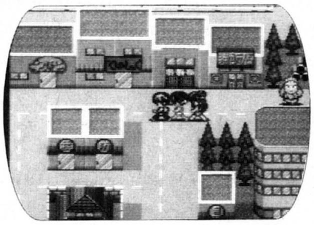
1 装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード



テレビアニメーションで人気を博した、『装甲騎兵ボトムズ』をゲーム化。 3名

■タカラ　スーパーファミコン

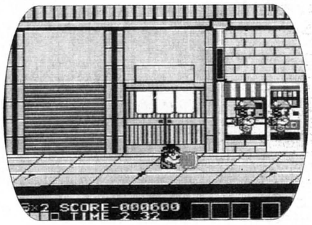
2 らんま1/2 朱猫団的秘宝



お馴染み、『らんま1/2』がRPGで登場。朱猫団に戦いを挑むのだ。 3名

■東宝　スーパーファミコン

3 大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲



カンナちゃんを救うため、またも大工の源さんが大あばれするぞ。 3名

■アイレム　ファミコン

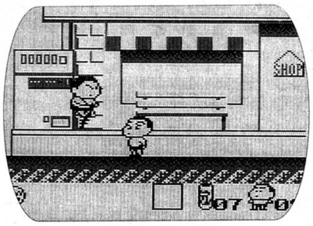
4 スタートリング・オデッセイ



魔王にさらわれた母を助けるため、主人公のレオンは旅立つのだ。 3名

■レイ・フォース　PCエンジン

5 クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだゾ



4つのミニゲームも楽しい、しんちゃんの横スクロールアクション。 3名

■バナレックス・バンダイ　ゲームボーイ

●テレホンカード

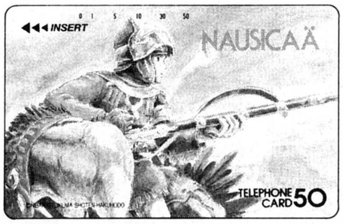
6 うる星やつら



話のテンポが抜群の『うる星やつら』。あたるをひたむきに思い続けるラムに、心を魅かれたひとも多いよね。

ホワイト加刷　3名

7 風の谷のナウシカ



宮崎駿監督の名作といえば、『風の谷のナウシカ』。何回見ても感動しちゃう。

ホワイト加刷　3名

8 西田ひかる



かわいい笑顔が魅力的なひかるちゃん。彼女のテレカを3名にプレゼント。

ホワイト加刷　3名

9 イース



アクションRPGの人気作品『イース』。最新作の『Ⅳ』も楽しみですな。

ホワイト加刷　3名

10 ウォーリーを捜せ



このなかからウォーリーをうまく捜し出すことができるかな。

ホワイト加刷　3名

応募券をはってね

きりとり線

応募券 10月29日号

10/8日号の当選者発表

ゲームソフト

●MASTERS 遥かなるオーガスタ2
兵庫県　中村徳貴
三重県　中西則雅
奈良県　久保野雄樹

●蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
愛知県　三好和也
佐賀県　中島計一
兵庫県　廣原哲也

●ジョーダンVSバート ONE ON ONE
静岡県　伊藤慎介
愛知県　大神正貴
神奈川県　阿部邦彦

●幽☆遊☆白書
鹿児島県　福盛洋子
広島県　西園真人
東京都　伊藤丈博

●R-TYPEⅡ
福岡県　川原貴紀
東京都　土屋裕治
山形県　五十嵐智幸

テレホンカード

●アラジン
静岡県　山本珠世
長崎県　荒木一生
愛知県　下村祐理子

●聖伝
東京都　牛尾智弘
千葉県　桝田みちよ
東京都　中村悦子

●中山　忍
静岡県　窪野雄也
兵庫県　八島佑介
青森県　沢向良明

●ゴジラVSモスラ
福島県　赤津誠一朗
大阪府　青野慧志郎
北海道　藪田雅俊

●ストリートファイターⅡダッシュ
大阪府　細見奈々
長崎県　久松恭子
和歌山県　梅野寿美

10月29日号の当選者は11月26日号(11月12日発売)で発表だ!

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります　なお、賞品の発送は当選者発表後1～2ヵ月かかることがありますのでご了承ください。



◎新島弥生
Yayoi Niijima

photo
鍛代修
styling
片爪千香子
hair&make-up
八谷まり子

interview

映画『乳房』出演
新島弥生わがまま娘

――最近ゲームで遊んでる？

弥生 『ファイナルファンタジーV』の最後の敵がどうしても倒せなくて。それから止めちゃったままで。

――映画の仕事もあったりで遊んでないのね。で、映画での役は？

弥生 アイドル新島弥生なんです。映画のなかで私のコンサートリハーサルシーンがあって、そのシーンで出てくるんです。

――そのシーンで近々発売の新曲が流れると。本当に歌ってるの？

弥生 歌ってるんですよ。本番まえのリハーサルのシーンなんで、ちゃんと衣装も着て歌ってます。

――映画のなかで歌ってる自分てどうだった？

弥生 映画のなかの自分は、たくさんコンサートをこなしてるすごいアイドルの役なんですよ。「もうベテランよ！」みたいなそういう感じのアイドルなんです(笑)。そこで「立ち位置がずれてるよ」って、演出の人に注意されるんですけど、〝ふん、何よ！〟みたいなそんな役で、映画の新島弥生はちょっとわがままなんです(笑)。

――実際は違うの？

弥生 実際は違いますよぉ(笑)。本当の私なら「ごめんなさい」て言うところを、映画では〝ふん私に向かって何よ〟っていう感じで。

――映画ではわがままな弥生ちゃんが見られるわけね。

弥生 はい、わがままに演じた新島弥生が見られます(笑)。

――どっちが本物の新島弥生でしょうね？

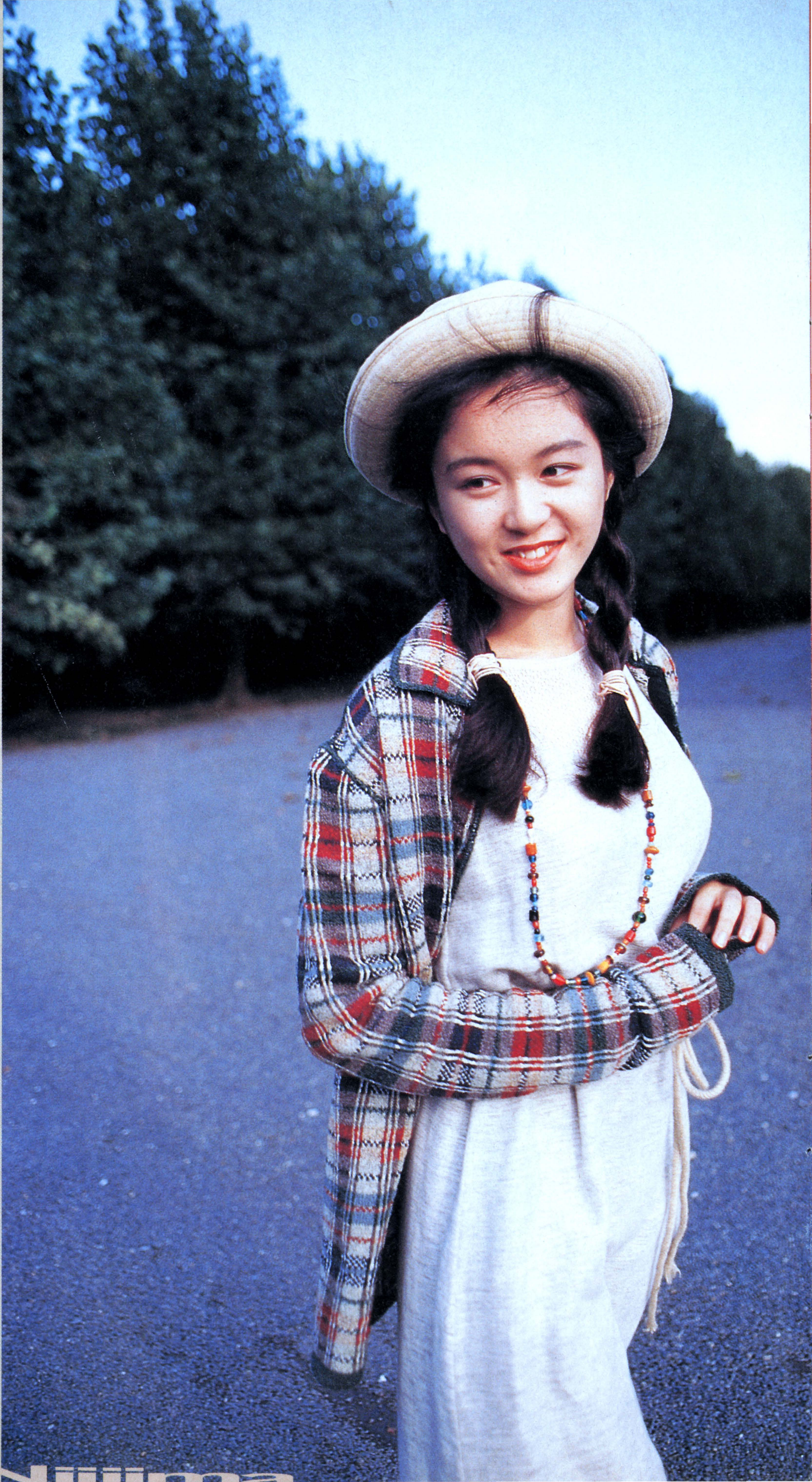
弥生 ご想像にお任せします(笑)。

――映画で使われてる新曲はどんな歌なんでしょう？

弥生 いままでの曲はずっとフランスをイメージしてきてたんです。でも今回の設定はスペインなんで、ちょっと情熱的な感情の詞って感じ。〝赤いバラ〟みたいな(笑)。

――では、スペインと聞いて思い浮かべることは？

弥生 やっぱり『哀しみにさらわれて』ですか(笑)。



Yayoi Niijima

Yayoi Niijima









Information

●新島弥生(にいじまやよい)
'75年2月28日生まれ
B82-W57-H83　血液型：AB
●伊集院静の原作が初めて映画化された『乳房』に出演する弥生ちゃん。なんでも役名も新島弥生なんだそうな。
●同映画の劇中歌にもなっている『哀しみにさらわれて』は、弥生ちゃんの5枚目のシングルとして10月21日にポニーキャニオンより発売されるぞ。

NEWS CLUB Ver.4.03

Goods

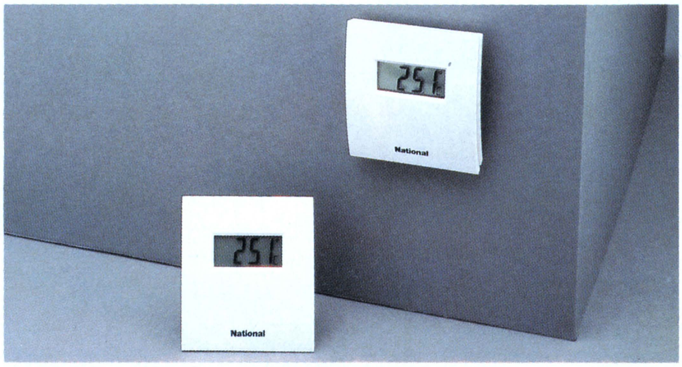
遠くに住む、会ったこともない人と話ができる無線。高性能の無線機になると、すごく遠くの国にまで電波が届いたり、逆に遠くからの電波を受信したりできるらしい。スゴイよね。



➡みんなにおなじみの『フィリックス』のイラストが描かれた懐中時計だ。描かれているイラストは2種類あり、ひとつはモノクロで、もうひとつはカラーだぞ。●KF-95-3151X/KF-95-3152X　各6千500円　シチズン　☎03・3833・4915



⬅西洋占星術で占いができる腕時計だ。生年月日と出生時刻、出生地を個人データとして入力すると、誕生時の天体位置を示すホロスコープが自動的に作成され、現在の天体位置との関係から毎日の運勢を判断、表示する仕組みだ。●HOR-100W　7千500円　カシオ計算機　☎03・3347・4811



⬅大きなデジタル表示が見やすい、白を基調としたシンプルなデザインの温度計だ。省エネルギーが叫ばれている現在だから、オフィスや家庭内での温度調節はしっかりしようね。●デジタル温度計　TE391P-W　2千200円　松下電工(ナショナル)　☎06・908・1131



➡スペインの有名な画家、アンソニー　キャセイの作品をパズルにしたのだ。500ピースで構成されているこのパズルは、全体が夜空の黒や海の青といった暗い色を基調としているので、作り上げるのはかなり難しそうだ。でも、パズルって難しいものほどやりがいがあるよね。できあがったものがこんなにキレイだったらなおさらだね。●ミスティカル　ジャーニー(500-407)　2千円　エポック社ボン事業部　☎03・3847・8827

VERY GOODS

手のひらサイズの高性能!

トランシーバーっていうと、なんだか難しそうなイメージがあるけど、今回ご紹介するこのトランシーバーはちょっと違うぞ。すっきりとした操作しやすいキーレイアウトや大型のディスプレーなどの採用により、初心者からベテランまで、誰でも比較的簡単に使いこなすことができるのだ。また、徹底した超低電圧、バッテリーのロングライフ化にも成功しており、コイツを作動させるのに必要なバッテリーは単3乾電池2本だけでいいのだ。だから、トランシーバー本体はかなりコンパクトになっているぞ。

※このトランシーバーは、郵政省のアマチュア無線局の免許が必要です。また、アマチュア無線以外の通信には使用できません。



⬆この写真のトランシーバーはC470のほうネ。あと、ちょっとだけ値段がお求めやすくなっている『C170』もあるのだ。●C470/C170　43800円/41800円　STANDARD(日本マランツ)　☎03・3719・2231



➡白い歯がイカすこのアメリカンな人形。もとは30センチくらいの大きさなのに、思いっきり引っぱると3倍以上、なんと1メートルも体が伸びるというナイスガイなのだ。●ストレッチストロンガー　3千800円　ツクダオリジナル　☎03・3871・3181



⬅現在の陸上自衛隊における主力戦車である74式戦車に、冬期装備を施したプラモデルだ。もちろん、戦車本体だけ冬期用なのではなく、搭乗員の人形もゴーグルや手袋といった冬期用の装備をしているのだ。●1/35　MM陸上自衛隊74式戦車(冬期装備)　2000円　田宮模型　☎054・286・5105

➡あの手塚治虫の名作、『鉄腕アトム』に登場するアトム、ウラン、コバルトの3人(?)のソフトビニール製の人形。それぞれ24センチの大きさで、各部の色も、すべて彩色済みなのだ。●鉄腕アトム、ウラン、コバルト　各4000円　ビリケン商会　☎03・3400・2214





➡毒蜘蛛やコウモリ男、ドラゴンといった不気味なふたを開けると、魔物や古代恐竜が住む世界になっており、そこで魔法の帽子を持つ少年マックスが、数々の敵と戦っていくのだ。●『マイティマックス』シリーズ　ドゥームゾーン／ホラーヘッド　各千円／各千500円　バンダイ　☎03・3847・5005



⬅5匹の子ブタを使ってレースをするボードゲームだ。各プレーヤーは色分けされたカードを使って、その色と同じ色の子ブタを進めて行き、進めた子ブタが子ブタたちの列の先頭に行くたびにチップをもらうことができる。そして、最後はそのチップの数で勝負を決めるのだ。2～4人向き。●オール・ザ・ウェイ・ホーム　3千200円　不二商　☎03・3237・3051

前ちゃんの返す軍配四十八手

前ちゃん＝本名：前田靖幸。禁断の自社製品対決に軍配が重いのだ。オモチャ業界に顔が広すぎる人。

●1/10　RC　カストロール・シビックVTi　1万3千800円　田宮模型　☎054・286・5105



西





東

●1/10　RC　アルファロメオ155V6TI　1万5千800円　田宮模型　☎054・286・5105

たまにはウチのRCカーどうしでやってもいいっしょ!?　そのかわり、とびっきりの最新マシンをお見せしますぜダンナ、えぇ。

そんなワケで……『カストロール・シビック』はイギリス国内のGr.Nで大活躍中のマシン。その実車同様FF（フロントエンジンフロントドライブ）システムで走るRCカー。カウンターやスライドはさせないで、ノーズをコーナーの先へ突っ込んでいくような操縦を強いられるところまでホンモノっぽい。そういやローリングの内沢氏やゴンス氏らがファミ通RCチームを結成して、〝出版社対抗シビック耐久レース″への参戦を決意。みんな、応援をよしなに。

『アルファ……』は、あの元F1ドライバーA・ナニーニと現在もフェラーリのテストドライバーを務めるN・ラリーニらがドイツのツーリングカー選手権（DTM）でバリバリの速さを見せつけているもの。このRCカーは4WDツーリングカーシリーズの最新作。新シャーシTA02は前後の重量配分を45：55としてタイヤの接地性を均一化。高い安定性とコントロール性が身上ね。毛利名人が夜な夜な流しているというウワサのクルマはこのベースモデルだよん。

さて、この勝負、ここはひとつファミ通RCチーム初陣の必勝を祈願して〝合掌捻り″でシビックだな。

NEWS CLUB Ver.4.03

Compact disc

キム・ワイルド
愛の彷徨 〜シングル・コレクション1981〜1993



●MCAビクター/10月21日発売/2500円[込]

デビュー曲『キッズ・イン・アメリカ』から、全米ナンバー1ソング『キープ・ミー・ハンギン・オン』、最新ヒット『愛の彷徨』まで、シングルカットされた曲を集めたお買い得盤。
たしかに、古い曲のなかにはイマ風じゃないものもある。とはいっても、どの曲も、聴いてて気持ちよくなるようなポップなものばかり。部屋を掃除するときのBGMにすると、かなりはかどると思うんだけどな。

中島みゆき
時代-Time goes around



名曲『時代』のニューバージョンのほか、工藤静香への提供曲『慟哭』のセルフカバーなど、ファン必聴必携の一枚だ。なお、今作品には、通常盤より音質の良いAPO盤(写真のジャケット)も用意されている。
●ポニーキャニオン/10月21日発売/3800円[込]

リヴィング・カラー
ドレッド



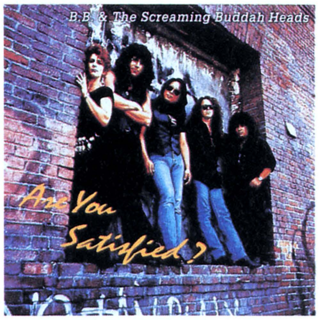
アルバム『ステイン』の発売に合わせて行なわれたワールドツアーの模様を収めたライブアルバム。破壊的なサウンドでありながら、演奏がしっかりしているのはさすが。アルバム未収録曲を2曲収録。
●EPIC・ソニー/発売中/2300円[込]

LÄ-PPISCH
マイム



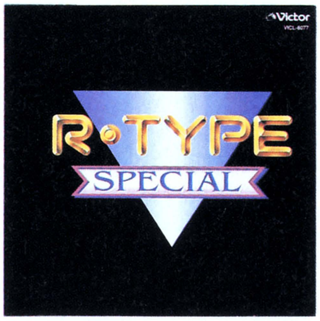
"マイム"と名付けられた通算6作目のフルアルバム。グルービーなサウンドとイカれた歌詞が、強引にあっち側に連れていってくれる。いわゆる、好きにして状態になれるのだ。どんどん悪用しよう。
●ビクターエンタテインメント/10月21日発売/3000円[込]

B.B.&ザ・スクリーミン・ブッダ・ヘッズ
Are You Satisfied?



江戸屋レコードからデビューするアメリカ人バンド。ブルースを基調とした骨太ロック。しかも、何も考えずにロック街道のまんなかを大手を振って爆進している、といったかんじ。ごきげんだぜ!
●江戸屋レコード/10月21日発売/2500円[込]

ゲームミュージック
R-TYPE Special



アーケード版『R-TYPE』シリーズから代表曲を10曲セレクト。全曲アレンジすることによって、より音楽性の高い作品に仕上がっている。月刊ゲーメスト特製のオリジナル・ブックレット付き。
●ビクターエンタテインメント/発売中/2800円[込]

ピアノ・ソロ
エリック・サティ・ピアノ・コレクション



有名な『ジムノペディ』をはじめとするエリック・サティの代表的ピアノ曲を、フランスの巨匠ミシェル・ルグランが心を込めて弾いている。ジャン=ミシェル・フォロンによるジャケットデザインも秀逸。
●ワーナーミュージック/10月25日発売/2800円[込]

山下達郎
ジャングル・スウィング



日産スカイラインのCMタイアップソング。やっぱり、この人の曲は、さわやかなアウトドアが似合う。キャンプにいくときにカーステレオでかけるとたいへんよろし。
●エム・エム・ジー/10月25日発売/900円[込]

KATSUMI
君を離さない



10月2日から広島で開催される第12回アジア競技大会のイメージソング。というと、アップテンポの曲を想像するかもしれないけど、じつは、感動のバラードなのだ。
●パイオニアLDC/発売中/950円[込]

忌野清志郎&2・3'S
プライベート



「締切は俺を待っててくれねえ、だけどおまえだけは待っててておくれよ」という、働く男のラブソング。まったく同感だ。少しくらい待てんのか。アルバムも同日発売。
●東芝EMI/10月27日発売/930円[込]

Video,Ld

ひとつ屋根の下1～4



とりあえず、このドラマが放映されてから、江口洋介のカッコをマネした輩が続出したのは事実。酒井法子と福山雅治のファンが増えたのも事実。

ってなわけでだ、このドラマが与えた影響力はかなり大きいのだ。そんなドラマを見逃した人、またいちから見直したいひとのために全4巻でビデオ化です。あんちゃーんってな。

●フジテレビ、パイオニアLDC/140分/10月22日発売/各9800円　出演：江口洋介、酒井法子、福山雅治、石田壱成、大路恵美、ほか。

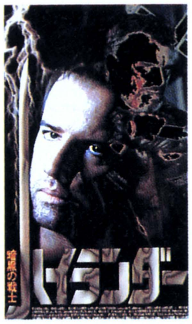
スティーブン・キング スリープウォーカーズ



アメリカのホラーの帝王といえばスティーブン・キングなのだ。日本でもファンの多い、彼の作品が発売であります。伝説のバンパイア、スリープウォーカーによって恐怖のどん底に陥れられる人々の運命は！

●ソニー・ピクチャーズ/89分/10月21日発売/15800円　監督：ミック・ギャリス　出演：ブライアン・クラウス、ほか。

暗黒の戦士ハイランダー



クリストファー・ランバートの出世作で、2作が劇場で公開された『ハイランダー』シリーズの続編がテレビ版で登場だ。ハイランダーのまえに立ちふさがる新たな敵の正体は……。SFアクションの傑作です。

●バンダイビジュアル/90分/10月21日発売/13800円　監督：トーマス・J・ライト　出演：クリストファー・ランバート、ほか。

シティーハンター



北条司原作の人気マンガを映画化。しかも主演がジャッキー！　そしてナント共演がゴクミ！　なんともはや、スゴイキャスティングです。中身も保証付きのおもしろさ。ジャッキーはやっぱカッコイイぞ。

●サントリー、ポニーキャニオン/100分/10月21日発売/15800円　出演：ジャッキー・チェン、後藤久美子、ほか。

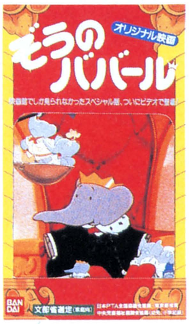
霊幻道師6



香港映画といえば最近強烈なギャング映画で人気ですが、もともとはキョンシーで活気づいたといっても過言ではないかも。というわけで、息の長い大人気シリーズの第6作目が登場なのだ。好きですね香港も。

●東和ビデオ、ポニーキャニオン/90分/10月21日発売/15800円　出演：ラム・チェンイン、ロレッタ・リー、ほか。

ぞうのババール 劇場版



ババールの住む平和な国がある日凶暴なサイに襲われてしまった！　仲間のために正義感を燃やして、サイの国へと乗り込んでいくババールだが……。人気のアニメの劇場版がビデオ化されたのです。

●バンダイビジュアル/77分/10月21日発売/3689円　声の出演：佐々木功、藤田淑子、日高のり子、ほか。

仮面ライダーZO



とりあえず、日本のテレビヒーローといえばウルトラマンと仮面ライダーでしょう。その仮面ライダーのもっとも新しいシリーズがこの『ZO』。最新SFXを駆使した、ううーん、現代的な仕上がりですわん。

●バンダイビジュアル/62分/10月21日発売/14800円　監督：雨宮慶太　出演：土門廣、森永奈緒美、大葉健二、ほか。

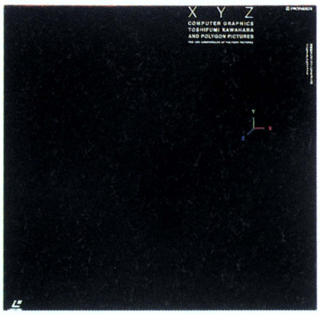
ウルトラマンVS仮面ライダー



永遠のヒーロー、ウルトラマンと仮面ライダーの強さを徹底比較。製作時のスタッフとキャストのインタビューもバッチリ収録されたマニア垂涎の必須LDッ。

●東映ビデオ、バンダイビジュアル/90分/デジタルオーディオ/CLV/10月21日発売/5631円　出演：ウルトラマン、ほか。

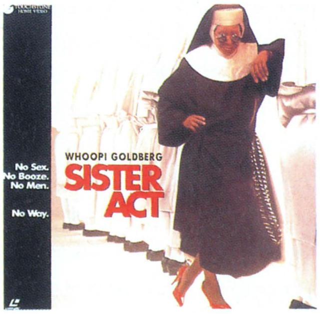
XYZ 河原敏文とポリゴン・ピクチュアズのコンピュータ・グラフィックス



ポリゴンを駆使しまくったCGのめくるめく世界を堪能できる1枚。プロデュースは、日本を代表するCGの第一人者でもあるCGアーティストの河原敏文だ。

●パイオニアLDC/26分/デジタルオーディオ/CLV/10月25日発売/3689円　プロデュース：河原敏文、ほか。

天使にラブ・ソングを…〈ワイド〉



ウーピー・ゴールドバーグがシスターになりすまし……、というアレがさっそくLDになってしまう。シスターたちを巻き込んでのミュージカルシーンが圧巻。

●パイオニアLDC/100分/デジタルオーディオ/CLV/10月25日発売/4700円　主演：ウーピー・ゴールドバーグ、ほか。

忍風カムイ外伝 SPECIAL SELECTION2



おなじみ白土三平原作の忍者アクションアニメの決定版『カムイ外伝』。そのLDボックスの2作目が登場だ。保存版のブックレットもついて、こいつはお得だ。

●メディアリング、創美エンタテインメント/350分/デジタルオーディオ/CLV/10月21日発売/29126円　4枚組

NEWS CLUB Ver.4.03

Movie

WRITER：渡辺麻紀

13日の金曜日 ジェイソンの命日

監督／アダム・マーカス
出演／ジョン・D・ルメイ
カリー・キーガン



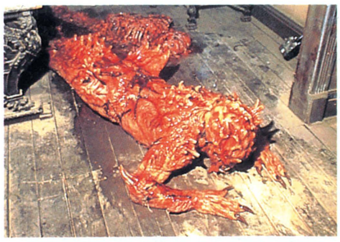
前作(『パート8』)でなぜかクリスタル・レイクと川でつながっていたニューヨークに旅立ち、ニューヨーカーを殺しまくった。そして最後は地下水路で子供の姿に戻り死んでしまった殺人鬼ジェイソンが、またまた生きていた？

9作目となる最新作は、シリーズ最高といってもいいぐらいおもしろい！　今回のジェイソンは冒頭で肉体を失い魂となり、人間に乗り移るという芸を見せてくれる。そんな新技を修得したジェイソンに弱点はあるのか？　それが今回の最大のテーマである。

おまけに製作会社が大手からインディペンデントのニューラインシネマに移ったせいか、ホラーの王道ともいえるグチャグチャ描写がパワーアップしている。おまけに、監督が大のホラーファンらしく、随所に『ヒドゥン』、『死霊のはらわた』、『エルム街の悪夢』といった名作ホラーのパロディーが散りばめられているのだ。

さて、気になる次回作だが、早くも製作が決定したのだ！

ＵＩＰ配給／10月下旬公開





アビス　完全版

監督／ジェイムズ・キャメロン
出演／エド・ハリス
メアリー・エリザベス

完全版ブームの映画界で、もっとも待たれていたのが『アビス』じゃないだろうか。公開時に出版されたメイキング本に載っている大津波のシーン。これを『完全版』で見たい、という気になり、首をながーくして待っていたキミ、今回はそのシーンもバッチリです。



というわけで、この『完全版』はオリジナルより31分も長いのだ。

深海に閉じ込められた人間たちの究極のドラマであり、宇宙人との遭遇ファンタジーでもあったオリジナルに加えて、『完全版』はメッセージ色の強い作品になっていて、じつは少々説教クサくもある。が、そこはキャメロン監督。アクションとSFXはいま見ても色褪せることなく、３時間がアっというマ。いままでビデオでしか見たことのない人は、この機会にぜひ大画面でキャメロン・パワーを感じてほしいのだ。



20世紀フォックス配給／10月下旬

Books

文藝春秋編　オカルティズムへの招待



エコエコアザラク〜、エコエコザメラク〜、という呪文を唱え、悪者に呪いをかける美少女といえば黒井ミサ。じつは彼女の名前は黒魔術の秘密の儀式、黒ミサをもじったものなのだ。ヒョー！

この本では西ヨーロッパの黒魔術や錬金術、秘密結社といったあやしげなものが、当時のイラストなどとともに紹介されている。

この本で魔術や悪魔のことをお勉強してみるのも、なかなか楽しいことかもしれない。

●文春文庫/680円[込]

小林よしのり　小林よしのりの異常天才図鑑



何かと話題の人気作家の全作品がこの一冊で楽しめてしまうのだ。

●イースト・プレス/1300円[込]

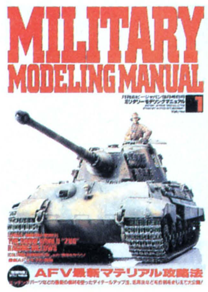
高井信　ウィザードリィ外伝 女王アイラスの受難



ゲームボーイ版の『外伝Ⅰ』を小説化したもの。ウィズファン以外でも楽しめる。

●ログアウト冒険文庫/680円[込]

ホビージャパン編　ミリタリーモデリングマニュアル①



戦車、兵士などのミリタリープラモデルの製作法を、基礎から学べる。

●ホビージャパン/1500円[込]

引っ越しネタ禁止 そう禁止なんです

というわけで引っ越しネタは禁止なので、女の子ネタにしましょう。この秋には、８月のころとはうって変わってリリースされる曲が多い。好きなコの曲は迷わず買いだ。

今週のコレ



映画『乳房』の劇中歌にもなっている曲。弥生ちゃんにはめずらしいアップテンポな曲です。

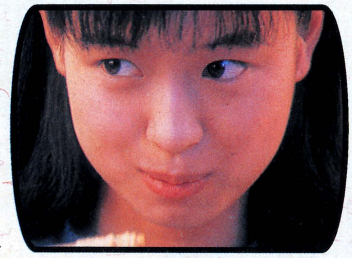
『哀しみにさらわれて』　新島弥生
●ポニーキャニオン　1000円[込]　10月21日発売

CM GIRLS シーエムガールズ

水野洋子 Youko Mizuno

ホームラン軒 ベルフーズ

「あやまれ」と言われても「やだ」と答え、黙々とホームラン軒を食べている、水野洋子ちゃんが今週のCMガールです。話題のドラマ『高校教師』や、先日放送終了したドラマ『ララバイ刑事'93』に、レギュラー出演していた女優さんなのだ。趣味が油絵で、特技がピアノ、得意なスポーツはバドミントンだそうな。さらに、専門学校ではグラフィックデザインを学んだという多才な洋子ちゃん。ここ１、２年"真紀"、"美紀"と水野姓がCMやドラマで大活躍していただけに、洋子ちゃんもこのふたりに負けないくらいの活躍を見せてくれるんじゃないかな。そんな気にさせてくれる瞳を持った女のコです。



⬆こんなにきれいな目で見られたら、もう何も言い返せないはず!?



●'73年6月14日生まれ
神奈川県出身　168センチ
B80-W58-H85　血液型：A
●ファンレターのあて先
〒150　東京都渋谷区恵比寿1-18-16
プロマージュ
水野洋子係

現場から こんにちは 千秋の巻



千秋ちゃんはホントーにノンタンといっしょ!?

――ノンタンをやることになったキッカケは？

千秋　あれは、私がおっきい声でしゃべりながらフジテレビを歩いてたところを、たまたまプロデューサーのかたが見て、「この子、なんかに使えないかしら」って。それで、オーディションを受けることになったんです。

――プロの声優さんに混じってのお仕事だけど、自信はついた？

千秋　ほかのキャラクターの声をやるのはわからないけど、ノンタンの声をやるのなら自信があります。最近、ノンタンが私に似てきたんです。私がノンタンに似たのか、ノンタンが私に似たのか、わかんないんですけど。

――似てるというと？

千秋　私がちっちゃいときにやってたことが、ノンタンと同じなんです。お菓子しか食べないこととか。みんなの物をすぐ「いいな、いいな」って言ってもらっちゃうこととか。自分で怖い話をみんなにしておきながら、最後は自分が怖くなって泣いちゃったりとか、そういうのが全部ソックリだし。いまの自分にも似てるんです。イジワルでワガママなところが。

――そおなの？

千秋　そうイジワルなの（笑）。いつもイジワルなこと考えてるし、何かイタズラすることを考えてるから。



●みんな、私にマリオグッズをチョーダイ♡
〒160　東京都新宿区四谷4-9
(株)アンクル・エフ
千秋のマリオグッズ欲しい係

『ウゴ・ウゴルーガ』でノンタンの声に、漫才に、大活躍の千秋ちゃん。テレビのまんまで何か……!?

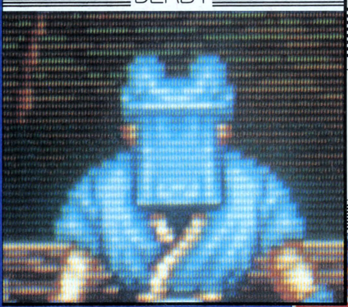


⬆『ウゴ・ウゴルーガ』(毎週月から金曜朝７時からフジテレビ系）は10月からは金曜夜の生放送も始まって、ますます快調の人気番組。

アーケード
ウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

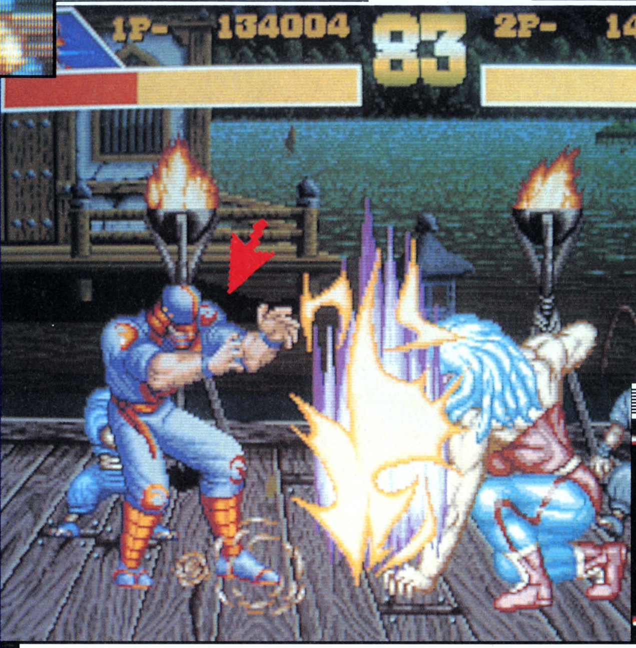
DERBY



GRANDMA

新しい競馬週刊誌が創刊されたけど、俺の欲しているのはアレとは違うの。競馬写真週刊誌なんですよ。12号で休刊になっちゃったパドックのようなヤツ。蘇って欲しいぜ。

MAIN SCREEN



COMMENT

対戦型格闘アクション用にアップライト筐体をふたつ繋げて乱入台を作っているゲーセンが目立つ。こうすると対戦相手の顔が見えないため、相撲取りに乱入されようが、大統領に乱入されようが知ったことではない。相手の風貌にビビらされることなく対戦できるってワケ。いいことなのかもしれぬが、コミュニケーションがまったくないってのもチト寂しいよな。

てなわけでまえ口上とは関係なく、今回は『豪血寺一族』を紹介だ。

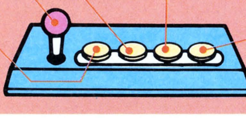
TITLE



すべての道はババアへ通じているらしい

アトラスが送り出す『豪血寺一族』は、登場キャラクターすべてが血の繋がりを持っている、といった変わった設定の対戦型格闘アクションだ。基本システムや操作方法は、すでにゲーセンで見慣れたものと同一規格なのでいまさら説明する必要もないだろう。何の気兼ねもなくゲームは遊べるはず。いちばんの特徴は、対戦型格闘アクション初のババアキャラクターの登場だ。とりあえず使ってみろ。

操作の掟



●8方向レバー
戦う人を動かすための棒。左手で握るのがベスト。右手はツライよ。

●パンチ弱ボタン
威力の弱い拳を前に突き出す。くり出すスピードは早いぞ。殴れ。

●キック弱ボタン
軽い蹴りを放つ。足取りが軽けれりゃ気分も軽いのは万国共通だ。

●パンチ強ボタン
血管が浮き出るぐらい力の入ったパンチを出す。やられりゃ痛いぞ。

●キック強ボタン
体のひねりを加えた遠心力活用の強力キック。強いけどスキは大きい。

おはなし

豪血寺一族は当主を決めるため、格闘技大会を5年ごとに開催している。参加資格は一族の血を引いていることだ。今年も大会の開催日がやってきたが……。

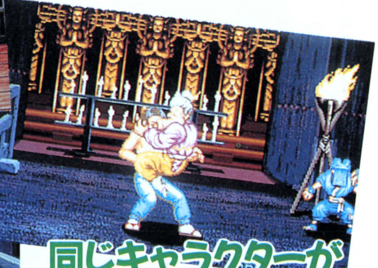


頭目ですよ

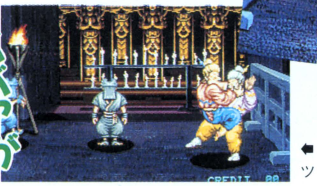
全員二段ジャンプができる



⬅老若男女問わず誰でも二段ジャンプができる。原理は空中を歩くことと同じなのでしょうか?



➡同じキャラクターでの対戦は、ふたりで遊ぶときだけだ。



ババアがたんまり

同じキャラクターが扱えるのは朝飯前

⬅本文でも触れたけど、やっぱりババア。コイツを扱ってこそ、真の豪徳寺もとい豪血寺だ。

ババアは使いこなしてこそ華だ

ババアの推奨理由は相手の精気を吸い取れることだ。吸い取った結果、ババアは若くなってしまう。若返ると使える必殺技も変わるぞ。やるね。



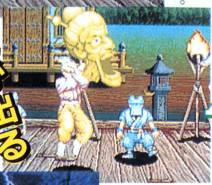
精気を吸って

⬅吸いつくババア。こんな光景を実写で想像することは残虐行為手当モノでしょ。



歯が出る

⬅入れ歯を飛ばす。わりと清潔にしているぞ。



顔が出る

➡顔で威嚇する。長生きしているだけに顔は強烈だ。



若くなれ

➡これがその結果。この姿にだまされたら最後だ。注意せよ。



炎も出る

⬅空中から炎をまといつつ、蹴り込む。人生長いとアリアリね。

いちおう必殺技満載!!



地炎昇竜弾

⬅燕が舞うように昇る。龍が昇るヤツと同じようなものですな。対空技としてどうぞ。



スワニークラッシュ

⬆白鳥の形をした気を相手に飛ばす。日本野鳥の会も数えてられない威力。



バッファローストーム

⬅猛牛型の竜巻を放つ。猛牛だけに暴れん坊だ。油断しているとケガするぜ。



ライトニングクラッシュ



アンジェラボディーアタック

⬅アンジェラが体当たりする。名前そのままの必殺技だ。投げ技に繋げると吉日かも……。

※右記の操作方法は、キャラクターが右向きのときのものです。

礼児・大山



柔道と空手を学び、その型から独自の技を編み出した格闘家。初心者はコイツで学べ。

- ■撃掌破動波
  ↓↘→＋パンチ
- ■雷吼脚
  キック連打
- ■昇燕舞
  →↘↓↘＋パンチ
- ■流炎昇
  ジャンプ中に↑↖←↙↓↘→＋キック

アニー・ハミルトン



見栄えのする攻撃を展開する。移動速度と技を出すスピードが早い。でも非力なの。

- ■スワニークラッシュ
  ←↙↓↘→＋パンチ
- ■レインボーバリア
  ←に溜めて→＋パンチ
- ■アニー・ダイナミック
  両キックボタンを同時に押して離す
- ■フォトン・バースト
  ジャンプ中に←↙↓＋パンチ

ホワイト・バッファロー



人並外れた攻撃力を誇るインディアン。体がデカイので、移動速度はトロイぞ。我慢だ。

- ■アローショット
  ←↙↓↘→＋パンチ
- ■バッファローストーム
  ↓に溜めて↑＋パンチ
- ■タックル・ブロー
  ←に溜めて→＋パンチ
- ■フラング・クラッシュ
  ジャンプ中に←↙↓＋パンチ

キース・ウェイン



殴り攻撃に命をかける青年。移動速度や攻撃力は平均値のバランス野郎。とにかく殴れ。

- ■ライトニングフラッシュ
  ↓↙←＋パンチ
- ■ナックル・ボマー
  ←に溜めて→＋パンチ
- ■スパイラルキック
  ↓↘→＋キック
- ■ローリング・キャノン
  →↘↓＋キック

陳・念



毎日のように酢を飲んで作ったような柔軟な体が特徴。この体を活かした技が目立つ。

- ■呪縛符
  →↘↓↙←＋両パンチボタン同時
- ■烈光拳
  ←→←＋パンチ
- ■獄霊波
  ←↙↓↘→＋両パンチボタン同時
- ■閃光烈脚
  ↓↘→↙＋キック

アンジェラ・ベルテ



凄いパワーを誇る大女。攻撃するならそのパワーを活かせ。蹴りを得意としている。

- ■サンダーウォール
  両パンチボタン同時押し
- ■ラブミー・ウィップ
  ←に溜めて→パンチ
- ■スマッシュ・キック
  ジャンプ中に↓＋キック
- ■アンジェラ・ボディアタック
  ←に溜めて→＋キック

破鳥・才蔵



移動スピードとジャンプの高さはピカイチの忍者。ただ肝心の攻撃力については……。

- ■龍炎波
  ↓↘→＋パンチ
- ■獄炎昇竜弾
  ←↙↓↙＋パンチ
- ■責炎裂傷斬
  ←↙↓↘→＋キック
- ■震空旋風斬
  ジャンプ中に↑↖←↙↓↘→＋パンチ

豪血寺 お種



豪血寺頭目のお梅の妹。移動速度は早く、怪しい技をたんまり使う。いちばん強いかも。

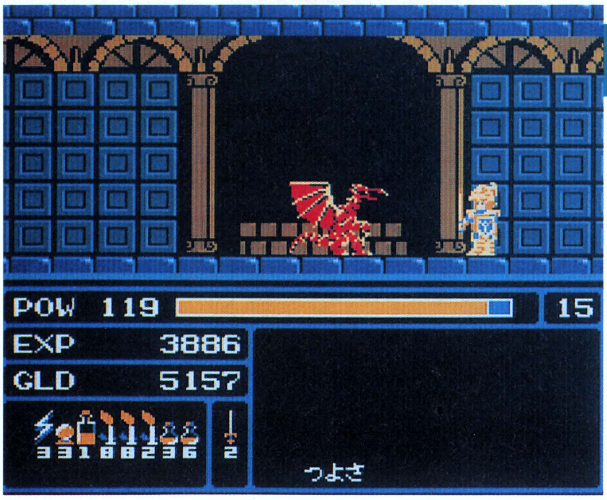
- ■星流乱舞弾
  ←に溜めて→＋パンチ
- ■岩砕歯
  ↓に溜めて↑＋パンチ
- ■威嚇顔
  →＋両パンチボタン同時押し
- ■天舞脚
  ジャンプ中に↑↓＋キック

COLUMN



ババアはすごいです。人を人とも思わない図々しさ。いったん信じこんだら、死ぬまで信じきる進歩のなさ。迷惑千万なことこのうえない、比類なくうざったい人種なのです。ババアは電車に乗るとき降りる人にお構いなく乗ります。降りれません。ババアは道のド真ン中でダベってます。邪魔です。ババアは本人の前で後ろ指さします。悲しいです。彼女たちは社会のルールを無視して生きる、歩く無法地帯と言えましょう。

でも最近はアレですな、若い人もババア化してますな。とくに学生。どの場でシバいて香港達磨にして売り飛ばしたろかと思うことがしばしばあります。ああいうのが歳取るとすごそう。ちょっと恐い。マジで。



FC ファミコン	アクションRPG	カートリッジ
	ハイスコア 発売中 4900円	



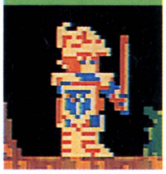
ZOMBIE HUNTER と手話

紀子様もマスターされていらっしゃる手話。いまが習得のチャンスです。ゲームキッズにもわかりやすい攻略記事的なテキストでラクラク上達。これであなたもボランティア人に変身だ！

福祉の心でゾンビをハンターチャンスせよ!

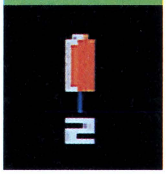
今週の期待の**カルトゲーム**攻略は、いまは亡き雑誌、**ハイスコア**の『ゾンビハンター』だ。こやつは横スクロールのアクションRPGなんだけど、コンティニューも**復活**の**呪文**もないのだ。つまり死ねば、はいそれま～でよってわけ。**イカすぜハニー**！ ちなみに**エンディング**まで約1時間はプレーし続けなければならないので、トイレと**セルフバーニング**はあらかじめ済ましておくように。約束だよ。

主人公



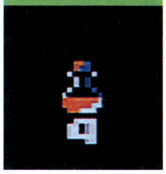
⬅天空の血を引く勇者。ではない。最初は弱くてヘボ。

キリタンポ



⬅山形県の名産品。に形状激似のライフ回復アイテム。

ドラッグ



⬅コカイン。を吸ったら犯罪だ。これも回復アイテム。

最重要単語の解説(手話編)

では上記の文章から重要な単語をピックアップして、解説していきましょう。講師はファミ通スラムのバイトくんことシュワルツ宮井なんですが、こいつは名古屋弁の手話しか知りませんのよ。手話にも方言があったんですねえ。しかも腕にプロミスリングなんぞを巻いちんぐで、ヘナぷーです。本当は腕に物をつけると、手話が伝わりづらいんだけどねえ。でもいっか。文句ある!? ごめんなさい。

カルトゲーム



⬅怖い表情＝カルト。指を立てて振るポーズ＝ゲーム。

ハイスコア



⬅タイムのようなポーズが上限という意味を表わすよ。

復活の呪文



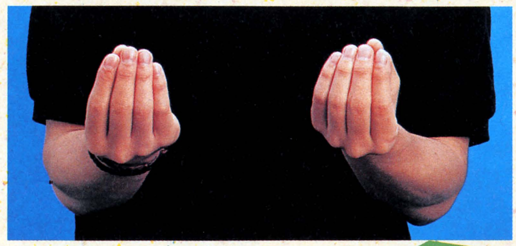
⬆⬇握った手を垂直に立てていくのが復活。呪文という意味の手話はないので、言葉を表わすポーズで代用。

イカすぜハニー



⬆⬇拳をぎゅっと握って〝イカすぜ〟と念じれば、はいできあがり。ハニーはまあ、ナオンのことですな。

エンディング



⬅幕を引くような感じで、手を握りつつ下ろせばオーケー。本来の意味は話が終わるというヤツなのだよ。

セルフバーニング

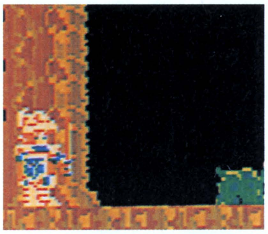


➡まあ、なんですかねえ。自分でやるべきことはとっとと済ましておくように！ って意味ですな。

1面でレベル10まで育てろ!

スタート時点の**主人公のライフ**は、どえりゃー少ない。**デッドエンド**するような迷路はないが、油断するとすぐ昇天だぞ。最初に出会う敵がライフ回復**アイテム**を出せばラッキーだけど、もしダメな場合は、お店で購入するように。それと主人公は敵キャラに触れても**ダメージ**は受けないので、敵に乗っかりながら攻撃してみよう。この方法で敵を倒していけば、迅速かつ安全に**経験値**が稼げるぞ！

スタート地点にはお店が!

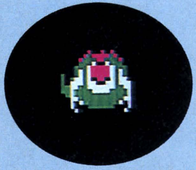


⬅どの面でもスタート地点にお店あり。この位置で✚ボタン上とAボタンを押そうね。

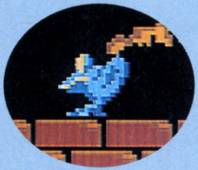
⬇お店がある場所には目印はないぞ。ちなみに1面では下の写真の位置だ。



1面に登場する敵キャラ御一行様



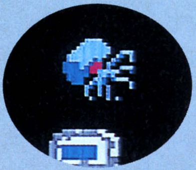
⬆波型に飛ぶ。もらえる経験値は3ポイント。無視してもよいサコキャラ。



⬆地面をへろへろ歩きまわるカエルもどき。もらえる経験値は4ポイント。



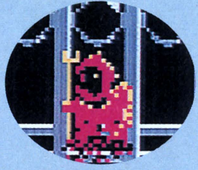
⬆ゴーレムもどき。大きいわりにはもらえる経験値は3ポイントと少ない。



⬆倒せば5ポイント。1面ではいちばん多い経験値が得られる飛ぶイカ。

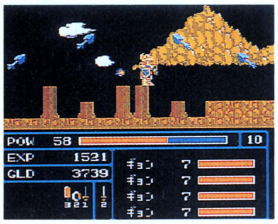


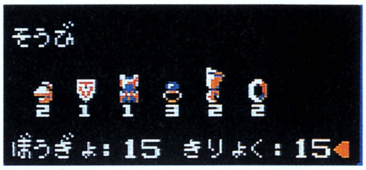
⬆火を吐く狼。重要なアイテムは持っていない。倒せば4ポイント獲得よ。



⬆主人公を追跡する弾を放つ魔法使い。倒せば4ポイント頂きくんなの。

➡レベル10まで短期間に育てるなら、この位置がベストよ。





⬆最低でもこれくらいの装備は必要。敵はかならずアイテムを落とすことを忘れるな。





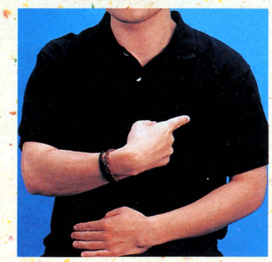
しかし‥‥

⬅⬆ボスの部屋に入るための鍵は左の位置で出現する。しかし門のとこにいる敵は腕輪を持っているので先に倒せ。

主人公のライフ



⬅この手のかたちで腕を上げれば、中心人物という意味よ。



➡心臓のあたりを指で示しながら、ぐるりんとまわせばオーケーなの。

デッドエンド



⬆隣の塀にあたってカッコイイ。という古典的な落ちを体現したような手のポーズです。

アイテム



➡うちはゼニの花を咲かしてみせます！ という印ではないよ。これで物という意味を表わすの。

ダメージ



⬅このポーズで体。下のポーズが攻撃を受けるの意味でやんす。



➡このふたつのポーズを組み合わせれば、ダメージってわけ。ちょっとわかりづらい。あうっ。

経験値



⬅➡値はスコアと同じポーズでわかると思うよ。経験は手を前後へ交互に動かせばよし。これはちと、わかりづらいかもね。

指文字なるものもあるよ

多彩な表現ができる手話。だが、こんな便利でハートフルな言葉でも、の一ちゃんカパカパなどの名詞を表わすことはできません。ではど一する。そんなときこそ指文字です。指の形状や動きで50音はおろか、アルファベットまで表現可能。例として世界共通の合言葉、ウッボー(ウッドボールの略、き・ま・りという意味)をみなさんで勉強してみましょう。

⬇これで"う"。ピースサインと同じなので覚えやすいよね。





⬆これが"つ"。"っ"の場合はこの形のまま手前に引けばよし。

⬇これは"ほ"だけど手を横に動かせば濁音の"ぼ"になる。





⬆音引きは人指し指を立てて、下へ下ろせばオーケーね。

上達の秘決

当講座だけの秘伝。手話マスターへ短距離で到達する。つまりは上ぼりつめるエクスタチィーの方法です。ちと変か？ では以下参照。

1. 顔の表情は豊かに
2. 手話と同時にしゃべること 口の形で相手に伝わるからな
3. のどちんこは見せちゃいやん
4. 腕輪や時計は外してちょ
5. 1日1回規則正しい手話を

FF新聞

FINAL FANTASY POST

発売元／週刊ファミコン通信編集部　株式会社アスキー

〒151-24東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル

平成5年10月29日発行

〈VOL.82〉

Romancing Sa・Ga 2 ロマンシング サ・ガ 2 TM

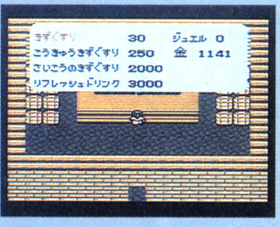
スーパーファミコン　12月発売予定　9800円　16メガ

7大最新情報を初公開

トップ30のコーナーでもいきなり1位に踊り出た『ロマンシング サ・ガ2』。冬休みの最大の期待ソフトであることは間違いない。とはいえ、当FF新聞あてに送られてくるはがきは、その半分以上が前作『1』への不平不満。ブーブー。しかし！ 今回の取材でその不満点が『2』で解消されていることが判明したのだ。よかったね。おしまい。ダメですか。しょうがないなぁ、それでは倍増4ページでそこらへんの大疑問にひとつひとつ答えてみましょうか(エラそう)。

クエスチョン① 金庫

以前のFF新聞で紹介された金庫システム。金庫に預けたお金はどうなるの？　スズメの涙ほどの利子がつくとか、マル優にするとちょっと得だとかですか。



⬆賛否両論（否のほうがちょっと多い）ジュエル制は廃止されたのだ。

町を造成することができるのだ！

『2』のお金の新単位として新たに導入されたのがクラウン。プレーヤーの持てる上限額以上のお金は、自動的に帝国の金庫に預けられるシステムなのだ。帝国の金庫といっても、プレーヤーは帝国の皇帝なんだから、自分の金庫に入るのと同じわけなので安心。さて、帝国の金庫が潤ってきたら、そこからが皇帝たるプレーヤーの腕の見せどころ。この資金でできることは3つあるのだ。

まず強力な武器、防具を作ること。『聖剣伝説2』のワッツみたいな鍛冶屋が登場するのだろうか？ つぎに、術法の開発をすること。これはあとのページで詳しく説明するぞ。そして最後に、なんと！ 大学を建てることができるらしいのだ！ 大学を建て、そこで何をするのかはまだはっきりわかってない。もしかすると、バレンヌ帝国の文化レベルを引き上げる場所なのだろうか？ いくら領地を拡張しても、国民のおむつがちょっとアレだとやっぱりアレだもんな。



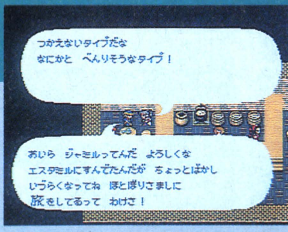
⬅こんなふうに、持ちきれないお金は帝国の金庫へ。



➡お金がたまると、術の研究所なんてのも作れるのだ。

クエスチョン② 仲間

200人以上のキャラクターが登場するという話が気になります。どんな奴で、どこで出会うことになるのでしょうか。酒場に似たような戦士が50人ぐらいひしめいて、『仲間にしてくれ〜』と言っているとか(寒気)……。



⬆前作の仲間は、入れ替わり立ち替わり酒場に出現していた。

出会う場所はさまざま

『2』では、いろんな場所で仲間を見つけることになる。本拠地のアバロンの宮殿には、高名欲に燃えた戦士たちが、お呼びがかかるのを時遅しと待っているし、地方の村を支配すれば、その村の若者が志願してくるだろう。さらに、キャラクターは個性豊か。戦士あり、魔法使いあり、武器にも得手不得手があったりするらしいぞ。

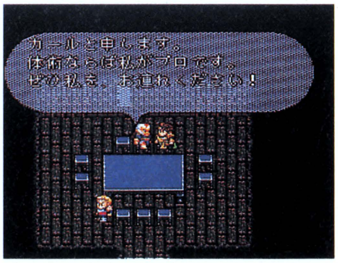


⬅仲間とはこんなふうに出会うことになる。ここは、雰囲気からして酒場なのだろうか？ ヘクターといえば、以前イラストで紹介したあいつだね。それにしても、みんなちゃーんと敬語を使って話しているのが感心、感心。ま、主人公は皇帝陛下だからあたりまえか。



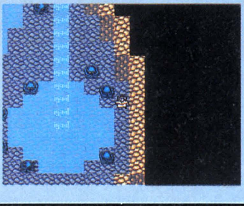
⬆ここは民家かな？　こんなところでも仲間になりたがるキャラがいるのだ。

⬇仲間になるキャラクターは、必ず自分の特徴をアピールしてくれるのだ。



クエスチョン③ バトルシステム

我輩が『1』を断念した理由は、ただひとつ。わらわらと襲ってくるモンスターがうざったい！ これである。とくに青い鳥（なんというのかはよく知らん）は、許せんことに我輩より動きが速くて、どー逃げても必ず追いつかれてしまうのである。ナニ？ 逃げるからいかんのだと？ 愚か者！ 無駄な殺生はするなと、おばあちゃんの遺言があるのだ。いくらシステムが斬新でも、あのエンカウントだけは我慢ならぬ。なんとかせよ。せねば買わんぞ。


⬅わらわら襲ってくるモンスター。とりあえず倒したほうがラクかも。

『FFV』みたいなダッシュが加わったぞ！

質問が殺到していたのが、このモンスターとのエンカウントに関して。じつは、ダンジョン内でふつうに進んだときの『1』でのエンカウントの回数は、『FF』と同じぐらいなのだが、どーしても多く感じてしまうんだよね。


⬆ここはふつうのダンジョン。やはりモンスターの数は少なめに抑えられている。

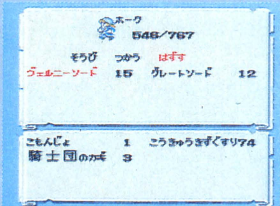
そんな不満をお持ちのかたのために、決定的な新要素が追加された。ダンジョン内でも、町にいるときでも、Yボタンを押すだけでピューとダッシュできるようになったのだ。『FFV』でのシーフのアビリティみたいだね。敵の多いダンジョンでも、ダッシュすればモンスターから逃げきりやすいってわけだ。よかったよかった。



⬅本邦初公開、これがダッシュの写真だ……といってもわかんないか。でも、大きく違うのは、主人公の周りの黒い輪っか。ダッシュすると、輪っかの外にあるキャラ（モンスターとか、宝箱とか）は見えなくなってしまうのだ。

クエスチョン④ 技

『1』では、各武器に必殺技があって、その武器を装備から外すと必殺技を忘れてしまいましたよね。いろんな武器を試してみられないからイヤ〜ンでした。



⬆装備を外すと同時に忘れてしまう必殺技。泣きをみた人多し。

武器を取り替えても必殺技は残るのだ

この質問もかなり多かった。たとえ強い武器を手に入れても、持ちきれなくなった武器を装備から外すのはかなりの度胸が必要だった。でも、『2』ではこの点も徹底的な見直しがされているぞ。

まず、必殺技は武器ごとではなく、武器の系列ごとに設定されているのだ。武器の系統は全部で8つ。詳しくは右の一覧表を見てくれ。たとえば"影ぬい"という必殺技であれば、弓系統に属する武器ならどの武器でも必ず覚えられるし、大弓からエリスの弓に持ち換えた場合でも、また覚え直す必要はないのだ（これは『1』を例に取った場合ね。『2』にも同じ武器や必殺技があるかどうかは不明）。さらに、違う系統の武器に装備を変更しても、以前装備していた武器の必殺技は残るのだ。いろんな武器を持ち換えて試してみても、何の不都合も起こらないってワケだ。

じゃあ、いったいいくつぐらいの必殺技が存在するのだろうか？ 30種類以上もあった武器が8系統に整理されたわけだから、各系統に属する必殺技は2倍から3倍ぐらいに増えているのでは？ スクウェアさんに聞いてみたところでは、「いっぱい増えてますよ〜」って、雲をつかむような答えしか聞けなかったんだけど……。

長剣系


⬅刃渡りは長いが、片手で使うことを基本とした剣。前作でのアイアンソードやレフトハンドソードがこれにあたる。

大剣系


⬅両手で持つことを基本とした、巨大な剣。楯は持てないが攻撃力は高い。前作でのヴェルニーソードや大地の剣がこれ。

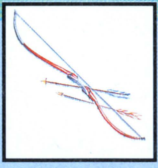
細剣系


⬅斬るよりも突き刺すことを主目的として作られた細身の剣。前作でのヴェルニーレイピア、エストックみたいな剣のこと。

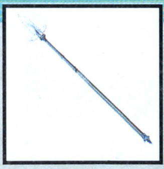
斧系


⬅文字どおり、オノ。大剣同様、両手で持つのが基本。前作でいうと、ガーラルアクス、ジルコンの斧もこの系統になる。

弓系


⬅文字どおり弓。後列からの攻撃が可能なので、重宝するかも。前作のヴェルニーの弓、エリスの弓が弓系。そのまんま。

槍系


⬅中段にいるキャラから攻撃可能な武器。攻撃力もそこそこ。前作ではウコムの鉾やガーラルスピアがこの系統だ。

棍棒系


⬅鉄球をぶつけたり、鉄の棒で殴りつけたりという力まかせの武器。前作だと、メイスやガーラルスタッフがこの系統。

体術系

殴る、蹴る、投げる……などなど、武器に頼らない攻撃方法。この系統は、キャラクターが生まれつき身につけている必殺技なのだ。武器を入手すれば誰でも使える、ほかの系統とはちょっと毛色が違うのだ。したがって武器のイラストも存在しないぞ。

クエスチョン 5 必殺技

『ロマサガ』の最大の魅力は、何といっても必殺技を覚えたあとのコサックダンスではないでしょーか。とくに赤魔道士のコサックダンスがサイコー。今回ももちろんあるんでしょうね。ないとコロス。



⬆必殺技を覚えると、コサックダンスの回数も増してうれしいぞ。

覚えかたがちょっと変更

全国20万人の『ロマサガ』コサックダンスファンの皆さん、悲しいお知らせです。『2』では、必殺技修得後のコサックダンスはなくなっちゃったのだ(号泣)。冷静に聞いてください。ステータスが上がったときのダンスは、いままでどおりあるからね(安心)。ただ、必殺技に関しては、前作のように前闘終了後にレベルアップするのではなく、前闘中に必殺技を〝ひらめい〞ちゃうのだ。ピカッとね。

『2』では、必殺技はいくつかのレベルに分かれている。各レベルに数個の必殺技が存在しているというスタイルなのだ。ちょうど『ウィザードリィ』シリーズの魔法と同じシステムだね。だからレベル2をすっとばしてレベル3の魔法を先に覚えてしまったり、なんてことも起こり得るのだ。また、たとえば大剣の同じレベルの必殺技でも、大地の剣だとなかなか覚えなくて、ヴェルニーソードだと簡単に覚えられるという技も存在するらしい。奥が深～くなったのだ。

⬅あれ、何か思いついたぞ。頭上の電球に注目。

⬅とりあえずふつうの攻撃。おや、そーいえば……。

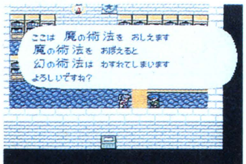


⬆そーだ、これを思いついたんだ！ と、地裂撃をかますヤツ。なんか地面をザクザク掘ってるんですけど……。

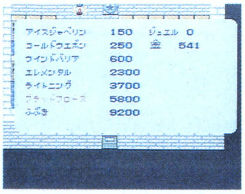
⬆そーだ、流し斬りをひらめいたんだ。えーと、剣をこーやって、こーやるんだよな。そうすると、必殺技になる、と。

クエスチョン 6 術法

『1』では、魔法を覚えるシステムが不可解なり。フツーのお店のおっさんとかおばさんが教えてくれるのもヘンなうえ、魔法の値段がバカ高いというのは、いかなることか。あの金で魔法屋が優雅な暮らしをしているかと思うと、ハラが立つぞ。魔法などなくてもクリアーできるとはいえ、あのシステムは不条理極まりないからなんとかして。



⬅前作の魔法は、神殿で覚えるものがほとんど。



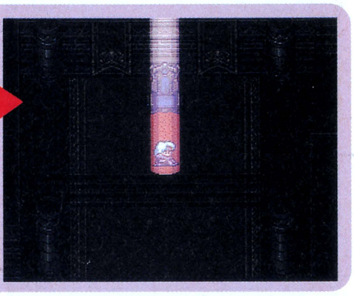
➡しかもかなりのお金を出さないとダメなのだ。

修得方法は2パターン

パターンA 継承で覚える

魔法習得のシステムも大きく変更されたぞ。まずはふつうに、継承で受け継ぐ方法。前の代のキャラが習得している魔法は、つぎの代にすべて受け継がれる。覚えたい魔法を持っているキャラを皇帝にするのも手。





⬆➡これは、皇帝継承のシーン。もしも前のキャラが魔法を覚えていれば、つぎのキャラにすべて受け継がれる。

パターンB 術法研究所で作ってもらう

術法研究所で作ってもらう、という方法が初登場したぞ。この術法研究所、前述の帝国の金庫のお金で建設することができる所なのだ。ここに顔を出して作ってもらいたい魔法を選べば、研究所ではその魔法をせっせと作ってくれるわけだ。魔法は必ず完成するけど、それにはお金と研究時間が必要になるのだ。ウワサでは、1世代だけでは完成しないということもあるらしいぞ。



⬅金庫のお金をはたいたかいあって、こーんな立派な研究所ができた。でも、エメラルドって、誰？

クエスチョン 7 魔法

『ＦＦ』シリーズも含め、スクウエアのゲームの魅力は、魔法をかけたときのグラフィックだと思います。『１』のグラフィックも当時では出色の物だったと思いますが、『ＦＦＶ』が登場してしまった現在となっては、やはり淋しく見えてしまうこともたしかですよね。『２』ではそれなりの進化を遂げていると期待しているのですが……。



➡前作のグラフィックはこう。いま見ると……。



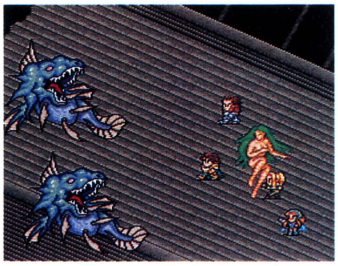
➡やはり『ＦＦＶ』の派手さにはかなわないかな。

さすが16メガ！ パワーアップしたグラフィック！

心配無用。『ロマサガ』からまる１年、グラフィックは相当パワーアップしているぞ。なにしろ前作の倍、16メガの容量だもんね。

で、今回登場する魔法は、火、水、風、土、天の５系統。系統としては、前作よりも少し減少しちゃったわけだ。でも、必殺技と同様、それぞれの系統に属している魔法は、前作以上の数になるはずだ。スクウェア宣伝部の岡宮さんに確かめたところ、「いや～、それはもう、あれですよ」とのことなので、これはもう確実と思って間違いないだろう（そうか？）。

さて、魔法をかけたときのグラフィックは、ここらへんにある写真を見てくれれば一目瞭然だろう。いやあ、まったく、アニメーションしているところを見せられなくて残念だぜ。そりゃあもう、凄いんだから。「あれ？　まだ見せてないでしょ」すいません岡宮さん。まだ見てません。ま、ここらへんの写真をじっくり見ただけでも、グラフィックがすげえパワーアップしているのはわかるよね。



⬆これは風の魔法、ミサイルガードだ。魔法もそうだけど、背景もビューチフル。

⬇火の魔法、落雷竜をかけたところ。フキダシの文字が大きくなったから、本当に喋っているみたいだね。

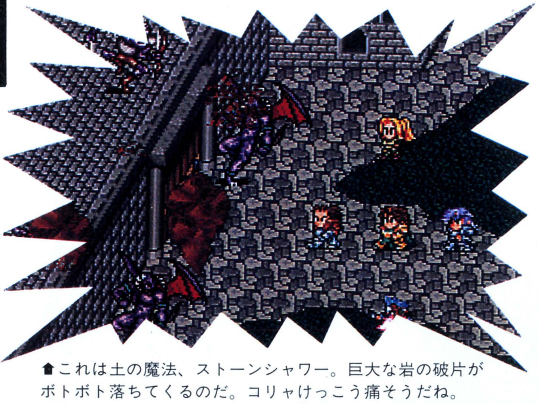




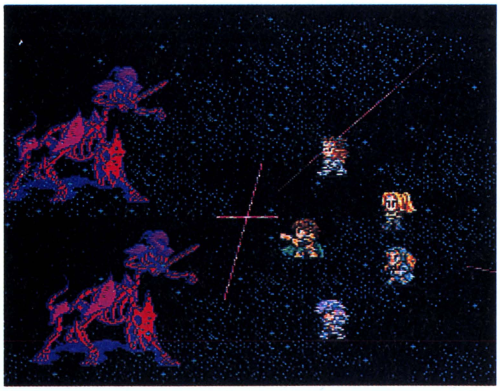
⬆これが落雷竜の魔法。竜が落雷のように落ちてくるのだ（そのまま）。かけてるキャラクターのアクションもグー。



⬆これは水の魔法、クイックタイム。ダリのような熔けた時計がうねうね。



⬆これは土の魔法、ストーンシャワー。巨大な岩の破片がボトボト落ちてくるのだ。コリャけっこう痛そうだね。

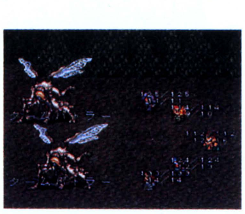


⬆これは天の魔法、ギャラクシィ。キラキラしててきれいだな。

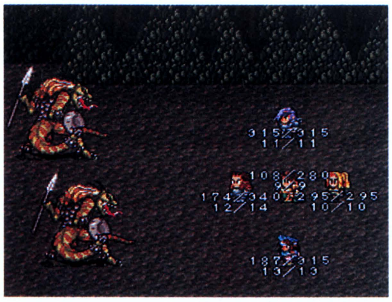
すべてのナゾは解明されたのか……？

７大疑問には答えられたものの、謎が謎を呼ぶ『ロマサガ２』。まず、上のコーナーの写真をもう一度じっくり見てちょうだい。見ましたか。何か変なところに気がつきましたか？　はーい。そうです。キャラクターの並びかたが、それぞれ微妙に違いますよね。逆三角形のフォーメーションだったり、ダイヤモンド型のフォーメーションだったり……。どうやら、これも『ロマサガ２』の新システムらしいのだ！　さらに、今回でも登場した術法研究所。どうやら武器のレベルアップをしてくれる研究所も存在するらしいし、それ以外にもいろ～んな研究所が登場するそうなのだ。で、ここらへんに関しては、来週号からの特集記事で解明していくぞ。期待せよ。

また、気になって夜も眠れない人も世界に100人（推定）はいると思われる、クマとかオオカミとかゲッコ族に関しても、動物担当の編集者が解明中だから安心してくれ。以下、次号！



⬅ホラ、こんなフォーメーションもあれば……。



⬆こんなふうに並んでいるときもあったりする。前、後列の選択以外にも、新要素があるのか？

おたよりすべし

いやー、トーシンビルは広いねぇ。エレベーターから編集部にたどり着くまで30分はかかっちまうよ。まあ、いまの席は浜村通信の席から徒歩20分ぐらいのところだから、少々居眠りしようがバレないから、ちょっとラッキー。なんて、ウソよ～ん。で、おはがきなのだが、最近カラーイラストが増えたので、担当編集者はうれしいぞ。でも、相変わらず『ＦＦＶ』関係が多いのだ。『アルカエスト』や『ロマサガ２』関係は掲載される可能性が高いかも。

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル
週刊ファミコン通信
「ＦＦ新聞」係

『ストⅡ』折々のうた

優秀(!?)作品発表の巻

今週のストタイは、以前募集した『ストⅡターボ』折々のうたの優秀作品を発表するよ。ってなわけで、さっそく最初の作品。

すた〜とを
突然押すとは卑怯なり
ありゃ強パンチ
いずくにかある

解説　ボタンの変更をしていたら、まだ変えている最中なのに相手にスタートを押され、戦いのなかでボタンを確かめなくてはならなくなったという悲劇の歌。

（香川県　三宅芳弘）

編集部にはジュース『ストⅡ』のときなどに、この技を狙って使うという極悪人がいる。みんなも注意しようね。

そこの君
わての存在知らざるか
選ばなければ
パンチ食らわす

解説　読んで字のごとくである。あまりにも選ばれぬバイソンの哀れさを詠んだ歌。狙い目である。

（詠み人知らず）

そうかなあ？　編集部ではけっこう人気あるよ、バイソン。チムコ中堀も好んで使ってるし。慣れればかなりおもしろいキャラだと思うけどなあ。みんなも使ってみたら？　じゃあ、つぎ。

肩に手を
かけつつ君がフンと言ひ
期待しおれば
ぶれーんばすたー

解説　スクリューをかけようと必死に✚ボタンを回してパンチボタンを押したら、フン！　とかけ声をかけたので、「やった、スクリューだ」と思ったら、ブレーンバスターだったというザンギ初心者なら誰でも体験するであろう哀愁の歌。

（神奈川県　片倉亮介）

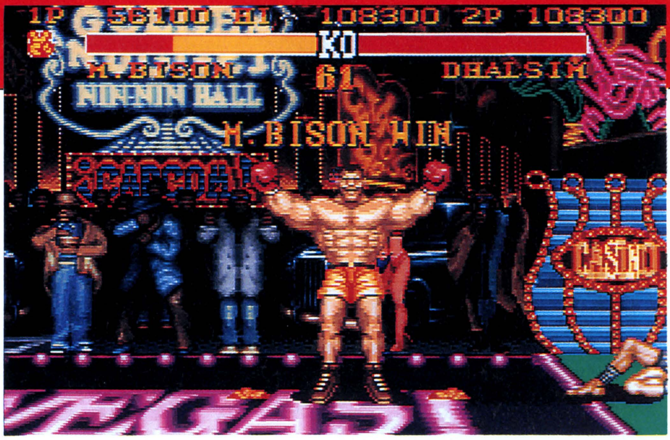
あるある。でも、最近は弱パンチでスクリューをかける人が多いみたいだから、あまり見かけなくなったけどね。

鳥が舞い
心許して近づけば
相手の出せる
紛れの技なり

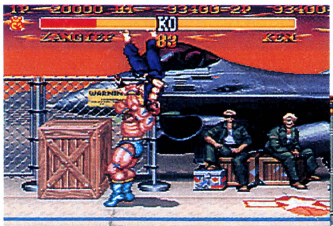
解説　ふたりとも体力がなく、しかも相手はピヨリ状態。とうぜん相手は回復しようとコントローラーをガチャガチャやる。「フ、無駄なことよ」と思いながら、とどめをさすべく近寄ったところ、あと少しのところで相手が回復。しかもめちゃくちゃなコントローラーさばきで出た技で返り討ちに……。

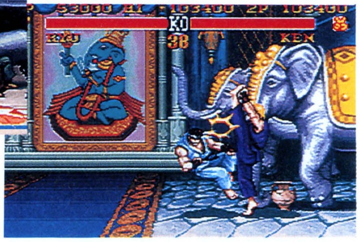
（神奈川県　おちゃめなシーフ）

あるあるあるある。ありすぎて泣きそう。これでやられるとムカつくんだよなあ。うん。



⬆折々のうたは引き続き大募集してマス。どしどし送ると言って感じなのでヨロシク。





⬆➡えー、業務連絡。ここで作品を採用された諸君には、ドーンと1000ガバスを贈呈するので、楽しみに舞って、いや待っておれ。異常じゃなくて以上。

ベガ様のオーラバメスープレックス



オー、アイアムはアメリカ人デース。おや？　左に立っているのワ我がUSAでダイ人気の『ストリートファイターⅡ』にトージョーするボス、M.BISONチャありませんかー。

（徳島県　ダルシム狂）

おい、下足番!!「なんでございましょう、ベガ様」。何でコイツは私をバイソンよばわりするんだ!!「お答え致します。アメリカ市場に出まわっている『ストⅡ』は、諸事情により四天王の名前が入れかわっておりまして、ベガ様がM.BISONという名前になっているんです」。……そうか、よくわかった。まあ、どんな名前になろうと私は世界一の格闘家なのよ。なんてな。

投稿作品募集ザンス

※ここは投稿作品を募集するスペースなの。だからよけいなことはいっさい書かないの。じゃ、そーゆーことで。募集している作品はコスプレ部門、ハメ技&連続技どーじょー部門、町で見つけたヘボヘボ『ストⅡ』部門（町内会の私のレポーターと内容は同じ）、『ストⅡ』珍場面くん部門、読者のご意見くん部門（ハメ技について）、あと質問その他の部門だ。あ、カラーイラストも大募集しているのでヨロシク。作品採用者には最高2000ガバスを贈呈するよん。ガンガン作品を送ってちょ。ミーは待ってるザンス。シェー!!

あて先は
編集部ストタイ係

ファミコン通信ベストセレクションは、ファミ通編集部が独自にセレクトした良質のソフトを、担当者が独自の切り口から紹介するコーナーです。



© LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

ソルスティスII
第1回

スーパーファミコン SF	アクション	バックアップ カートリッジ
	EPIC・ソニーレコード　11月12日発売　9500円　8メガ	

愛車FC3Sのマフラーを直管からノーマルに戻したら、馬力も燃費も悪くなった。国の強制的な公認がNGである一例だ。しかし『ソル2』は民間、とくにゲーム出版界の雄が公認しているので安心だ、とは思わんかね？

文：アメリカ飯田

死ぬかもしれないドキドキと暮そう

新しい発想とおもしろさって、あまり一致しない場合が多いのは、ことゲームソフトにありがちなジレンマなんだけど、たとえ一致しても、それをユーザーであるみんなが見るまえにどっか知らないところで、あまり芳しくない評価を下だされて、知らぬ間に消えていくソフトのなんと多いことか。

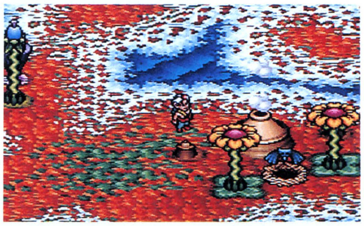
『ソルスティスII』もそんなゲームになるかもしれない。でもこのゲームはとっても新しくておもしろい。このおもしろさを伝えることができる位置にたまたま私がいた。だからなんでおもしろいのか、どこがいいのか、6週間一生懸命語ろうと思う。

1回目は、とりあえず百聞は一見に如かずってことで、とにかく見て下さい。で、魅力をひとことでいうと見出しにある言葉どおりです。

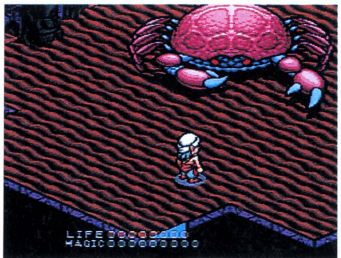


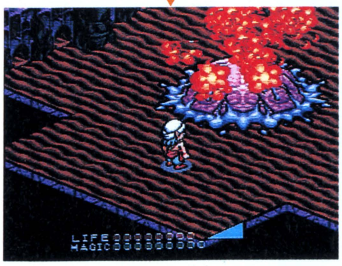
⬆かなり後半のマップにある部屋。こんな部屋が1ステージに16～107個もある。単純に通過できる部屋、トラップをくぐり抜けなきゃいけない部屋。ここは浮いたり動いているブロックを飛び越えてAからBへ移動するんだけど、さて……？

フィールドを歩くとか



各ステージのボスを倒すとか





⬆でかいキャラがバコバコ動いてくるのだ。

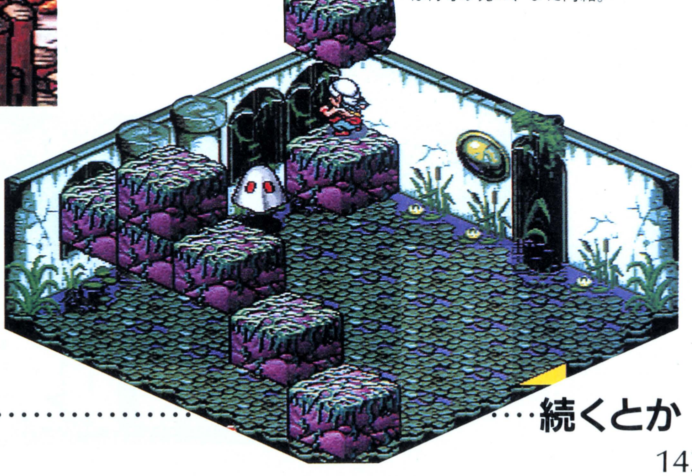


敵と戦うとか



数々のトラップとか頭の体操とか

⬇ウ〇コ座りしている主人公。この上の紫の玉（トークン）を12個集めるのがステージクリアーの条件。どうやって取るのか、答えは何号か先の、まだ内緒。



死ぬとか……………………………………続くとか

ASCII

冒険・幻想
ADVENTURE　FANTASY



ウィークエンド・ひーろー 放課後の英雄
作:火浦 功/イラスト:山本貴嗣　●定価630円
沈黙のベストセラー作家 火浦功による新感覚スクリプト・ノベル登場！ 異星人クロサイトに挑むひーろーとは……。



ウィザードリィ外伝 女王アイラスの受難
作:高井 信/イラスト:末弥 純　●定価680円
ゲームボーイ版ウィザードリィ外伝をグループSNEの高井信が小説化！ おもしろさ抜群のウィズ小説を堪能せよっ！

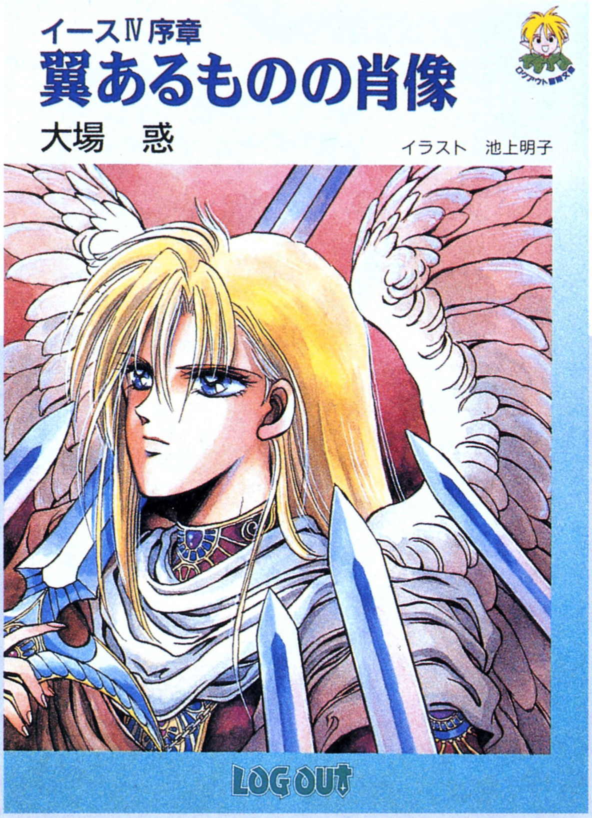
10月15日創刊
(毎月15日発売)

ログアウト冒険文庫

・浪漫 ROMAN



キャラクターイラスト・藤島康介



イースⅣ序章 翼あるものの肖像

作:大場 惑/イラスト:池上明子　●定価550円

イースシリーズ最新作の世界設定をベースにしたプレ・ストーリーがこれだ！ ゲームプレイの前に読めばカンペキ！



暁のビザンティラ ㊤

作:菅 浩江/イラスト:斉藤友子　●定価520円

青雲賞受賞作家 菅浩江が描く華麗なる異世界SFファンタジー。武人ビザンティラの行く先に待つものは果たして？

編集制作:アスキー出版局　発行:㈱アスペクト

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194　**株式会社アスキー**

※表示定価はすべて消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。


ASCII
月刊
アスキーコミック
11月号
10月19日発売
(毎月19日発売)
特別定価380円
幻想(ゆめ)の迷宮(ダンジョン)、
旅してみないか……
よりぬき 特別付録
のんきな父さん
——実践編——
桜 玉吉
DIFFERENT REALM
夢幻の探索
北川 直／藤村文彦
MONSTERMAKER
新連載
SAGA 新章
九月姫
急展開！ 悪魔対小次郎戦、白熱化！
真・女神転生
鈴木一也／御祇島千明
隔号連載サイコ・ダイブ・アクション！
めんたるダイバー
こやま基夫
ゲームボーイ版『Ⅲ』発売記念巻頭カラー
ウィザードリィ外伝Ⅱ
黄泉の覇王
ベニー松山／池上明子
人気にこたえて、一挙2話掲載だッ！
ダンジョン退屈男
渡辺電機㈱
昆虫世紀コーカサス
〈後編〉
MEIMU
単行本第1巻発売決定！
しましま曜日
竹本 泉
SFホラー 前後編64ページ
魔王(イフリート)
久保田眞二
強力連載陣
遥かなる異郷ガーディアン
市川みなみ
プリンセス・ミネルバ
舞阪 洸／竹邑真字
がらくた屋まん太
能田達規
ニューボンボン
吉田戦車
神聖高飛車帝国
水玉螢之丞
戦え！ 筋肉番長
加藤礼次郎
ストリーム・キッズ
虎向ひゅうら
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

ドラネコ シアター　餅月あんこ



旅に出ていた猫が帰宅してお喜びの先生。お便りは、編集部「あんこちゃん」係へ

ゲームさせるだけじゃ治療にならない!?

今回はまたまたゲーム療法のお話。病院の“患者さん”って人たちとゲームしながら、いつも思うことがあります。……これをゲーム療法と名付けるには、一応、何か効果があらわれなければいけないわけなのよ。絵画療法には、絵を描いてもらうことで言葉では表現できない気持ちを色や形にし、そのうちグチャグチャしていた心がすっきり整理されていく、という効果がある。催眠療法には、催眠で自分の心をガッチリ固めていたカラを取り除き、本当に感じていることを表現してすっきりする、という効果があるでしょう。

では、ゲームにはいったいどんな効果が!! 目の前の“即席ゲーマー”たちを見ていても、やってるときは楽しそうでだんだんうまくもなるけれど、スイッチをオフにするとすぐにまた“うつ状態”が顔を出したり、“ゲームが1本終わっちゃうとガックりしてまえよりかえって調子悪い”なんて逆効果を口にしたりする人さえいます。うー。ゲーム療法の効果は“ただ、ゲームがうまくなるだけ”なんだろうか。そんなの治療でもなんでもねーや。

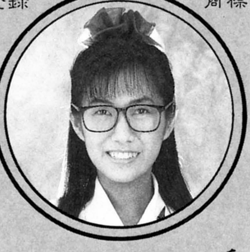
こんなことで行きづまりを感じていた最近、ありがたい本が出版された。それは、社会心理学者、富田加久子先生(内田有紀似の美人)の『電子メディア社会』。これにはゲームなどの電子メディアが人にどんな影響を与えるか、がくわしく書かれています。そのなかに“『シムシティー』などでコントロール感を強く持てば、ゲーム以外でもいきいきと生活していける”というような説が紹介されているのです。ゲームで養ったある状況をコントロールする能力が、ふつうの生活でも積極性として発揮される可能性がある、というわけ。

そうか、いまはゲームがヘタだからこのコントロール感を学ぶまでに達していないのだな、と病院でいっそうキビシクゲームを練習させようとする私でした(間違ってる?)。



イラスト:二木志乃

登録　商標



香山クリニック
尻に目薬 目に座薬
ファミ通薬品株式会社

かやまりか:ゲーム療法以外に、さまざまな精神療法に興味深々の香山先生へのお便りはファミ通「香山リカ」係まで。

クイズ！脳天逆おとし
9月17日号当選者

- ●福島県 石川辰夫
- ●山口県 渡辺銀次郎
- ●埼玉県 石塚 健
- ●千葉県 湯浅真由子
- ●東京都 下田博昭
- ●新潟県 木本直孝
- ●福島県 加藤妙子
- ●宮城県 熊谷光洋
- ●兵庫県 中川淳雄
- ●京都府 東 武一郎

クイズ!! のーてん 脳天逆 SAKA おとし

ROUND 110

春麗の技問題

華麗な春麗の技を見切れ!!

問題 ファミ通の金運の女神といえば、そう!! シークワーズパズルなのだ。今週は『ストⅡターボ』の紅一点、春麗の問題だ。右のパズル面のなかには、春麗の使う18の技が隠されているので、うまく捜し出そう。タテ、ヨコ、ナナメ、上下左右、どちらから読んでもいいが、一度使った漢字は使えないので、要注意。残る4文字で、できる言葉は？

回	法	気	功	拳	二	撃	脚
転	脚	裂	百	拳	起	掌	爪
的	飛	拳	後	嘴	脚	落	鷹
雒	翔	突	方	鶴	夏	塩	蹴
脚	脚	脚	回	発	勁	虎	国
蹴	中	開	転	肘	蹴	襲	突
壁	反	蹴	脚	撃	段	倒	蛇
元	伝	暗	殺	蹴	上	拳	毒

先週の答え

アメリカン

マ	ー	カ	ウ	ヨ	シ	イ	ス
ジ	ホ	ギ	ラ	ウ	ヨ	ト	ヨ
ユ	イ	ウ	バ	イ	ツ	メ	チ
ウ	ヘ	ク	メ	プ	サ	ギ	ー
タ	ダ	カ	ウ	タ	ノ	ヤ	ム
ソ	リ	オ	ア	コ	ヌ	サ	ハ
ク	ツ	ロ	ブ	チ	エ	リ	ー
チ	ン	メ	ダ	ル	ド	ン	ト

応募のきまり

春麗ちゃんの華麗な技の数々は、すでにみんなも知っているよね。それにしても、中国4000年の拳法が語尾に拳か蹴、脚を付ければできるなんて、とてもお手軽な感じなのだ。答えがわかったらはがきに書いて、10月29日号クイズ！脳天逆おとし係まで送ろう。住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに書いてね。締切は10月21日。当日消印有効。

賞品について

それにしても、春麗の勝ちっぷりは気持ちいい。キミも一度は彼女のまえにひざまずきたいと思っただろう。しかし、ひざまずいて頼まれてもあげられないのが、5000円分の全国共通おもちゃ券。正解者のなかから抽選で10名にプレゼントするぞ。

INFORMATION

インフォメーション

ワイルドブルーヨコハマの1日招待券プレゼント

一年中常夏気分を満喫できるウォーターパーク、ワイルドブルーヨコハマ。このワイルドブルーヨコハマは、本格的なボディーボードが楽しめる造波プールBig Bayをはじめ、全長350メートルの流水プールWater Way、など数々のアミューズメントのほか、レストランやカフェも完備していて、プールリゾートを満喫できるのだ。今回このワイルドブルーヨコハマから一日ご招待券をペアで50組、合計100名にプレゼント。希望者は住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、〒230横浜市鶴見区平安町2-28-2「ワイルドブルーヨコハマチケットプレゼント ファミ通」係までどんどん応募しよう。



⬅このワイルドブルーヨコハマで、一日おもいっきり遊ぼうぜ。ヤッホー!!

プロサッカーチームのチーム名募集だ!!

Ｊリーグに平成７年からの参加を目指して、株式会社カプコン、ヤンマーディーゼル株式会社、日本ハム株式会社の運営により、大阪市をホームタウンとするプロサッカーチーム発足の準備が進んでいる。そこで、この新チームのチーム名を広く一般のかたから募集しているのだ。応募要領は以下参照。

応募方法	官製はがきにチーム名（前か後ろに必ず大阪をつける）と簡単な説明を添え、住所、氏名、年齢、職業、性別、電話番号を明記する。応募の点数に制限はないが、はがき１枚につき１作品のこと。
あて先	〒530-91 大阪市中央郵便局止 ヤンマー「チーム名募集」係
締 切	93年10月20日当日消印有効

ぬりえぬったぞキャンペーン

ビック東海が全国のおもちゃ屋やゲーム屋で、『バトルマニア大吟醸』のぬりえ付きチラシを配付している。このぬりえをぬって下の住所に送れば抽選で賞品がもらえるぞ。ぜひ挑戦しよう。〒421-01 静岡市桃園町8-17（株）VIC TOKAI「また ぬりえぬったぞ」キャンペーン係。12月末日締切。

➡まにあちゃんとまりあちゃんに色をぬろう。



ぬりえ

URANAI 開運 コーナー

占う人 福田有宵先生



福田先生の部屋のドアがカリカリ引っかかれると、取材は猫のおトイレ休憩。

迷える子羊救済

我が家で猫が死に続けています。これまで15匹ほど、飼い始めて2、3日もすると原因不明の病気で死にました。それ以外にも行方不明になったり、事故にあったり……。何かのたたりでしょうか。（茨城県　くま）

昔から猫は家につき、犬は人につくと言われています。家相から占ってみましょう。敷地内の庭などに死んだ猫の墓がありませんか？　その場合、猫に縁がないことが多いのです。昔の人に言わせれば、因縁だとかたたりだとかいうことになるでしょうが、大丈夫。この家にはそのような邪霊はいません。１年ほどしたら猫を西や北の方向から家のなかに入れてやりなさい。猫が居つくようになりますよ。また、庭にペットの墓があれば、塩、酒、水を使ってその場所を清めてください。西南、東、西のボス猫にも気をつけてやりましょう。

●恋の悩みだったら、相手の生年月日と本名も必ず書こう。恥ずかしがってもしょうがないぞ。

今週の運勢　10月18日［月］→10月24日［日］

1月生まれ　予想外に低迷する一週間。しょうがないから、ノンビリいいかげんペースで過ごそう。悩みも持たず、ヤキモチも焼かず、異性にはひとり思いこがれるべし。2、7、えんじ、星の形、ビデオ、火曜、土曜が吉。

2月生まれ　マンネリムードを解決しないと、飛躍は期待できない。まず散らかっている部屋の整理、つぎに勉強法の改善を計るべし。運気は、週末だけやや良。１、6、赤、青、クツ、猫、月曜、金曜が好運を招くアイテム。

3月生まれ　友人３人と行動することになる。意地を張らずに彼らの手を借りて大吉。ただ、自分も建設的意見で臨むこと。週の半ばにハジをかいてしまいそう。2、7、黒、赤、木彫りのグッズ、砂時計、火曜、木曜が福。

4月生まれ　今週は吉凶半々の運気だから、できるだけ慎重に進めること。直感力やヒラメキが冴え、気持ちが高ぶって夜に強烈な夢をみるかも。3、8、灰色、黒、ガラスのペン、トランプ、月曜、金曜がラッキー。

5月生まれ　待てば海路の日和あり。今週は５日周期で運気が変わっていく。低迷しているときにも実力をつける努力を怠るな。とくに苦手な科目を集中的に。5、10、黄、えんじ、シャーペン、盆栽、水曜、日曜が大吉。

6月生まれ　週の前半がダメでも、後半があるさ！　と思ってネバリ続ければ運が開ける。勝手に変な想像を巡らせると、対人面で冷たい関係が生じやすい。5、10、黄、緑色、骨董品、ファイル、木曜、日曜で運気好転。

7月生まれ　悩み事がふたつあるが、我慢するよりほかはない。意地を張って周囲と衝突しやすいときでもある。悪い考えが浮かんでも、振り払って反省しよう。4、9、オレンジ、灰色、鳩笛、ビー球、水曜、土曜が吉。

8月生まれ　誰とでも友好関係を失わず、現状維持をはかろう。パーティーや結婚式への招待状が舞い込む。その席での旧友、幼なじみの異性といい雰囲気になるかも。3、8、緑色、灰色、名画、民芸品、火曜、金曜が大吉。

9月生まれ　予期せぬ出来事が起きても、沈着冷静に対処しよう。家庭内で、突然の来訪者や事件に悩まされそう。週の前半はウワサ話、後半は乗物に要注意。2、7、オレンジ、紺色、香水、双眼鏡、水曜、日曜が大吉。

10月生まれ　千里の道も一歩から。初心貫徹。つまり、志を実現するための努力が第一だ。家族の団らんは好運を呼ぶ。焦らなくても異性は近い将来現われる。2、7、青、赤、ウォークマン、ハンカチ、月曜、土曜が吉。

11月生まれ　運気は一進一退。前方には意外に高い山がそびえ立っている。乗り越えるためにつらい事もガマンするべし。不仲の友人への疑惑が氷解。復縁のきざし。１、6、紫、茶色、パズル、地図、月曜、木曜が大吉。

12月生まれ　週初めは吉。後半は平凡運。今週はリーダーに素直に従い、我を張らないように。家庭内でも出先でも、率先して働けば相応の見返りあり。4、9、オレンジ、クリーム色、CD、印鑑、金曜がラッキー。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



根　ライガーさん、男らしさとは、いったい何でしょう？

福岡県　吉村まさたか　16歳

倫　人にやさしく、自分に厳しい。そういう人を男らしいというな。けして暴力的な人を指す言葉ではないぞ。そして１日に２回以上、センズリができるくらいのタフさがあれば、完璧だな。

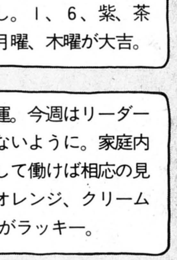
肌　ぼくは“THE・トランクス”というバンドを、たったふたりでやっています。バンドの個性を出そうと頑張っているのですが、まわりの人に変な目で見られてしまうのです。サッカーのアルシンドだってぼくだって、ポリシーを持ってそうしているのに……。正直いってライガーさんはどう思われますか？

栃木県　プチワラ

道　キミを変な目で見た人は、スキンヘッドがおかしいと思ったからそうしたんだろうね。でも、それを強制的にやめさせることはできないよな。だったら、どうしたらいいか？　バンドっていうのは、人に自分たちの音楽を聞かせるのがいちばんの目的だよね。つまり格好っていうのは、２次的な要素なわけだ。だったらまず、人にちゃんと聴かせられるだけの演奏をしなければだめだな。いくら格好が凄くても、演奏がヘタだったら本末転倒ってわけだ。そんなんだったら、人に変な目で見られてもしょうがないぞ。むかしキッスというもの凄い派手な格好をしたバンドがあったけど、彼らは演奏がしっかりしていたから、人に認められていたわけだ。キミもそれを見習って、楽器の腕をみがいたほうがいいな。そして変な目で見たヤツを見返してやろう。

外見の華美さに惑わされずに己を磨け！

獣神に訊け！



獣神サンダーライガーがキミの悩みにジャストミート。あて先は編集部ライガー係だ。採用者には1000ガバスを贈呈。またポイントが20たまると、試合に招待するぞ。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒150 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

Rec　Rew　Play　Few　Still　Stop

入学資格は特にありません。

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
単科	ゲームデザイン	火・金曜日 午前 AM10:00~PM12:30 午後 PM 6:45~PM 9:00	ゲームの企画・プランニングを勉強するためのコースです。
単科	ゲームシナリオ	火・金曜日 午前 AM10:00~PM12:30 午後 PM 6:45~PM 9:00	コンピューターゲームのシナリオの研究・制作を中心に勉強するコースです。
単科	ゲームCG	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00~PM12:30 午後 PM 6:45~PM 9:00	ゲームに用いられるグラフィックプログラミングを勉強するコースです。コンピューターゲームのグラフィックデザイナーを志す方に薦めます。
単科	ゲームサウンド	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00~PM12:30 午後 PM 6:45~PM 9:00	コンピューターゲームに用いられるサウンドプログラミングを勉強するコースです。コンピューターサウンドに興味のある方に薦めます。
単科	ゲームプログラミング	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00~PM12:30 午後 PM 6:45~PM 9:00	コンピューターゲームを題材にしながら、C言語又はアセンブラによる実践的なゲームプログラミングを中心に勉強するコースです。
単科	ゲームデザイナー	月・木曜日 or 火・金曜日 午前 AM10:00~PM12:30 午後 PM 6:45~PM 9:00	勉強時間があまり採れない人を対象にコンピューターゲームの企画から、様々なゲームの制作の流れをマスターするコースです。

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

ゲーム企画・ゲームシナリオ
コンテスト実施!!

当学院ではゲーム企画とゲームシナリオのコンテストを実施いたします。プロ、アマ、作品の発表、未発表は問いません。
皆さんの自由な発想をもって御参加下さい。

■ゲーム企画部門：
企画内容、設定、イメージボードなど企画に必要と思われる物があればかまいません。サイズはA4でお願いします。

■ゲームシナリオ部門：
ジャンルは問いません。400文字詰め原稿用紙でお願いします。
※今までのゲームの流れを超える新しい発想の作品も大歓迎します。

※各部門とも 最優秀作品には30万円
優秀作品には10万円
佳作作品には5万円
と豪華な賞金。

作品の締め切りは11月末日必着。
結果は2月売りの本紙にて発表します。

◎応募方法に関しては、
TEL03-3370-2728にお問い合わせ下さい。

◎応募に関しての注意事項
・入賞作品の著作権、その他の一切の権利は東京ゲームデザイナー学院に帰属するものとします。
・応募作品は原則として返却いたしません。
・選考結果に関するお問い合わせは御遠慮下さい。

通信教育講座募集中！

［通信講座の主なコース］

《初心者コース》
■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース
■BASICをマスターした方向け
Bコース
■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

《経験者コース》
■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アッセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

■10月,11月生募集！（通学）
◇全日制1年、2年コース
月曜日～金曜日
◇単科コース
月曜日と木曜日又は、
火曜日と金曜日の週2回又は、
土曜日の週一回

94年4月生 願書受付中!

全日制1年、2年コース（月曜日～金曜日）
只今、学校見学会を月曜日～金曜日（PM1:00～PM7:00）**に実施しております。ご好評いただいておりますので、お気軽にお越し下さい。**
なお、御来校される時は、あらかじめお電話を下さい。

通信教育講座只今大募集中！

1 2 3 4
States

当校では、ゲームデザイナー養成講座に1ヶ月間の無料体験コースを設定しています。これは、1ヶ月間に限って学費は無料で当校のゲームデザイナー養成講座の授業に出席することができるコースです。このコースに入学をしたい方は、あらかじめ当校の学校見学会に来られて、その際担当のスクールアドバイザーに申し出てください。

Edit

ASCII

アドレナリン大放出の秋。

アスキーコミックス
毎月22日発売

プリンセスミネルバ①
無阪　洸／竹邑真宇
定価580円



ミネルバ姫のわがままにウィスラー城は大騒ぎ!!

永野のり子異色短編集1 科学少年01くん
永野のり子　定価580円



永野のり子先生の異色作を集めた、なんでもありのアレなまんが。

ウィザードリィコミックスACT1
アスキーコミック編集部編
定価980円



俊英作家たちが競作、ウィザードリィのコミックアンソロジー。

HINAKO!!!（ヒナコ!!!）
山本貴嗣　定価580円



6連発の男を捜し求めてヒナコの火薬銃が火を吐く!!

キャプテンハーレィ
みんだ☆なお／豊島ゆーさく
定価580円



遺伝子操作によって生まれた、アニマイド戦士たちが悪と戦う!!

ウィザードリィV メイルストロームの彼方
竹内誠／しのざき嶺
定価640円



すべての災いの根源、メイルストロームに最後の冒険者たちが挑む!!

METAL MAX2 スーパーコレクション
山本貴嗣／夏元雅人
岡田敦志ほか
定価640円



一冊まるごと『メタルマックス2』のコミックアンソロジーが完成!!

プリンセスメーカー 王女様になりたい
此路あゆみ　定価780円



最終話に38ページもの大幅加筆。真のエンディングがここにある！

がらくた屋まん太①
能田達規　定価580円



我楽太屋の技術と店主・大福まん太のパワーがあれば、この世に不可能はない！

真・女神転生①
鈴木一也／御祇島千明
定価580円



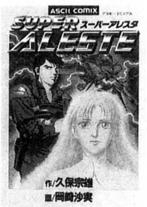
パソコン通信を使い現世に出現した悪魔を倒すべく、古の神々の末裔が目覚めた……！

凱羅（ガイラ）
①古都発動篇
②古都因縁篇
板橋しゅうほう
定価各980円



あのブレードランナーもビックリの世界を持つ傑作SF！

スーパーアレスタ
久保宗雄／岡崎沙実
定価580円



突如、アマゾンの奥地に出現した謎の球体。地球連合軍はアレスタをスクランブル発進させた……。

空間凶機デバステイター
吉田俊／やぎむら亜紀
定価580円



スーパーメカが繰り広げる壮絶バトルアクション！

あんたっちゃぶる①〜④
鈴木みそ　定価各980円



ゲーム業界の数々のタブーに挑戦してきた、ちょっとお下劣でエッチなマンガ。

大トロ倶楽部①〜②
片山まさゆき
定価各980円



ファミコン黎明期にうちたてた金字塔的ギャグマンガ。

ゲーム戦士 アニマードド
永井豪とダイナミックプロ
定価780円



ある日送られてきたゲーム機は、異次元への転送機だった!?

NESHIA!!!（ネシア!!!）
山本貴嗣　定価580円



地球型の海洋惑星を舞台に、美しき宝物捜家（トレジャーハンター）ネシア、原住民ニャントトが大暴れ！

遥かなる異郷 ガーディアン①〜②
市川みなみ　定価各580円



小林祐の夏休みのアルバイトは、異世界へ行き勇者となり、魔王を倒すことだった。

モンスターメーカー・サガ①〜③
九月姫　定価各640円



魔女に連れ去られた兄を救うため、旅を続けるディアーネの行く末は？

ルナティックLOVERS
とりうみ詳子　定価580円



築木元春16歳。ごく普通の高校生。でも彼女は宇宙人!?　ハチャメチャラブコメディーの決定版！

電子妖精 アバタモ☆エクボ①〜②
こやま基夫　定価各980円



偶然、道で拾った古いROMの中には、なんと電子妖精が封じ込まれていた……。

ワンダービット①〜②
島本和彦　定価各980円



魔訶不思議世界で繰り広げられる、燃える男でいっぱいの1冊。

ワンダービット インサイダーケン編
島本和彦　定価980円



『ログイン』誌上に連載された、島本和彦の『ワンダービット』の前作品。

べーしっ君①〜③
荒井滑和　定価各520円



あらゆるハードウェアを超え、ゲームファンに大人気の4コママンガ。

しあわせのかたち①〜④
桜玉吉　定価各980円



ファミコン周辺のネタを中心にした、痛快ギャグまんが。

墜落日誌①
寺島令子　定価780円



パソコンを知らないマンガ家が、コンピューターを使いこなすようになる、悪戦苦闘ぶりを描く。

わんだりんぐWONDERLAND①
めるへんめーかー
定価640円



ゲームの世界に舞い降りて、感性のおもむくままに綴った、エッセイ感覚で楽しめる作品。

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194　株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

SF スーパーファミコン

10月発売のソフト

15日	スズカエイトアワーズ＜ナムコ＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
21日	スーパーカジノ シーザースパレス＜ココナッツジャパン＞　8980円/カートリッジ
22日	アークス・スピリッツ＜サミー＞　8900円/カートリッジ
22日	ミラクルガールズ＜タカラ＞　8800円/カートリッジ
22日	らんま1/2 朱猫団的秘宝＜東宝＞　9800円/バックアップカートリッジ
29日	装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード＜タカラ＞　9800円/カートリッジ
29日	将棋 風林火山＜ポニーキャニオン＞　8800円/バックアップカートリッジ
29日	はた山ハッチのパロ野球ニュース! 実名版＜エポック社＞　9800円/バックアップカートリッジ
29日	ジミーコナーズのプロテニスツアー＜ミサワエンターテインメント＞　8900円/カートリッジ
29日	アクトレイザー2 沈黙への聖戦＜エニックス＞　9300円/カートリッジ
29日	龍虎の拳＜ケイ・アミューズメントリース＞　9800円/カートリッジ
29日	クラシック・ロード＜ビクター エンタテインメント＞　9800円/バックアップカートリッジ
29日	スーパーチャイニーズワールド2＜カルチャーブレーン＞　9800円/カートリッジ
29日	ユートピア＜EPIC・ソニーレコード＞　9500円/バックアップカートリッジ
29日	超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー＜ザムス＞　8800円/カートリッジ

11月発売のソフト

5日	ファイナル・ノックアウト＜パック・イン・ビデオ＞　8800円/カートリッジ
5日	アクタリオン＜テクモ＞　8900円/バックアップカートリッジ
12日	**■スーパーＵＮＯ＜トミー＞　8500円(予価)/カートリッジ**
12日	ファイナル・ストレッチ＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞　9800円(予価)/カートリッジ
12日	若貴大相撲 ～夢の兄弟対決～＜イマジニア＞　9800円/バックアップカートリッジ
12日	ソルスティスII＜EPIC・ソニーレコード＞　9500円/バックアップカートリッジ
12日	スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇＜日本物産＞　9800円/カートリッジ
19日	バトルマスター～究極の戦士たち～＜東芝EMI＞　9800円/カートリッジ
19日	化学者ハリーの波乱万丈＜アルトロン＞　8900円/カートリッジ
19日	イースIV MASK OF THE SUN＜トンキンハウス＞　9800円/バックアップカートリッジ
19日	遊人 雀獣学園＜バリエ＞　8900円(予価)/カートリッジ
23日	リディック・ボウ ボクシング＜マイクロネット＞　8400円/バックアップカートリッジ
26日	**■ダイナミックスタジアム＜サミー＞　8500円/カートリッジ**
26日	**■餓狼伝説2＜タカラ＞　9980円/カートリッジ**
26日	アクセルブリッド＜トミー＞　9800円(予価)/カートリッジ
26日	テクモスーパーボウル＜テクモ＞　9800円/バックアップカートリッジ
26日	ヤダモン ワンダランドドリーム＜徳間インターメディア＞　8800円/バックアップカートリッジ
26日	アラジン＜カプコン＞　9000円/カートリッジ
26日	スーパーH.Q クリミナルチェイサー(仮題)＜タイトー＞　8900円(予価)/カートリッジ
26日	武田修宏のスーパーカップサッカー＜ジャレコ＞　9000円(予価)/バックアップカートリッジ
26日	実戦! パチスロ必勝法＜サミー＞　9500円/カートリッジ
26日	F-15 スーパー ストライクイーグル＜アスミック＞　9600円/カートリッジ
26日	鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング～真拳闘王伝説～＜ソフエル＞　8900円/カートリッジ
26日	アレサ＜やのまん＞　9800円/バックアップカートリッジ
27日	岡本綾子とマッチプレイゴルフ＜ツクダオリジナル＞　9700円/バックアップカートリッジ
27日	ガイア幻想紀＜エニックス＞　9800円/バックアップカートリッジ
中旬	パチスロラブストーリー＜ココナッツジャパン＞　9800円/カートリッジ
下旬	美神伝説 Zoku＜マジファクト＞　9800円/カートリッジ
下旬	ソウル＆ソード＜ザムス＞　9800円/バックアップカートリッジ
下旬	オリビアのミステリー＜アルトロン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
11月	ランセイバー＜ホリ電機＞　8500円(予価)/カートリッジ
11月	abc MONDAY NIGHT FOOTBALL(仮題)＜データイースト＞　9000円/バックアップカートリッジ
11月	アルディライトフット＜アスキー＞　9800円(予価)/カートリッジ
11月	仮面ライダー～恐怖!復活のショッカー軍団!!～＜バンダイ＞　9800円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

3日	T.M.N.T.～ミュータントウォーリアーズ～＜コナミ＞　9800円/カートリッジ
3日	NBAﾌﾟﾛﾊﾞｽｹｯﾄﾎﾞｰﾙ ﾌﾞﾙｽﾞVSｻﾝｽﾞ＜EAビクター＞　9800円/バックアップカートリッジ
3日	スーパー麻雀2 本格４人打ち!＜アイマックス＞　8800円/バックアップカートリッジ
3日	喜国雅彦の雀闘士銅鑼王2＜パウ＞　8900円/カートリッジ
3日	スーパー究極ハリキリスタジアム＜タイトー＞　9500円/カートリッジ
9日	信長の野望・覇王伝＜光栄＞　12800円/バックアップカートリッジ
10日	**■決戦!ドカポン王国IV-伝説の勇者たち-＜アスミック＞　8900円/バックアップカートリッジ**
10日	リトル・マジック＜アルトロン＞　8900円/カートリッジ
10日	クールスポット＜ヴァージンゲーム＞　8900円/カートリッジ
10日	キーパー＜データム・ポリスター＞　7200円/カートリッジ
10日	競馬エイトSpecial ～マル秘 馬券購入術～＜ミサワエンターテインメント＞　9800円/バックアップカートリッジ
10日	ブロック＜アクティビジョン＞　8900円/カートリッジ
14日	ファイアーエムブレム 紋章の謎＜任天堂＞　9800円[込]/バックアップカートリッジ
17日	モータルコンバット 神拳降臨伝説＜アクレイムジャパン＞　9800円(予価)/カートリッジ
17日	ドラッキーの草やきゅう＜イマジニアズーム＞　9800円/バックアップカートリッジ
17日	ラストショット＜サミー＞　9500円/カートリッジ
17日	ドラえもん2～のび太のトイズランド大冒険～＜エポック社＞　8000円/カートリッジ
17日	ロックマンX＜カプコン＞　9500円/カートリッジ
17日	ホーリーストライカー＜ヘクト＞　8800円/カートリッジ
17日	スーパースターウォーズ 帝国の逆襲＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/カートリッジ
17日	夢幻の如く＜インテック＞　9800円/バックアップカートリッジ
18日	**■ドラゴンクエストI・II＜エニックス＞　9600円/バックアップカートリッジ**
22日	**■トップレーサー2＜ケムコ＞　8500円/カートリッジ**
22日	BING BING! BINGO＜ケイエスエス＞　8900円/カートリッジ
22日	エースをねらえ!＜日本テレネット＞　9400円(予価)/カートリッジ
22日	スーパーホッケー'94＜ヨネザワPR21＞　8900円(予価)/カートリッジ
24日	新桃太郎伝説＜ハドソン＞　9800円/バックアップカートリッジ
中旬	ソード・マニアック＜東芝EMI＞　8600円/カートリッジ
中旬	パチンコウォーズ2＜ココナッツジャパン＞　9800円/カートリッジ
中旬	北斗の拳7 聖拳列伝 伝承者への道＜ショウエイシステム＞　9700円/カートリッジ
中旬	スーパー本命 GI制覇＜日本物産＞　9800円/バックアップカートリッジ
下旬	**■ファーストクイーン＜カルチャーブレーン＞　9800円/バックアップカートリッジ**
下旬	モンスターメーカー 3～光の魔術師＜ソフエル＞　9800円/バックアップカートリッジ
下旬	サッカーキッド＜やのまん＞　8800円(予価)/カートリッジ
下旬	全日本プロレスダッシュ～世界最強タッグ～＜メサイヤ＞　9800円/カートリッジ
12月	**■キング・オブ・ザ・モンスターズ2＜タカラ＞　9800円(予価)/カートリッジ**
12月	エアロ・ザ・アクロバット＜サンソフト＞　8900円/カートリッジ
12月	白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3＜EPIC・ソニーレコード＞　8900円/カートリッジ
12月	サイボーグ009＜ベック＞　8800円/カートリッジ
12月	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だ!くにおくん＜テクノスジャパン＞　9600円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	お茶の間伝説＜アイ・ジー・エス＞　8900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	スーパー人生ゲーム＜タカラ＞　9800円(予価)/カートリッジ
12月	剣勇伝説YAIBA＜バンプレスト＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦＜バンプレスト＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	幽☆遊☆白書＜ナムコ＞　9600円(予価)/カートリッジ
12月	中嶋悟監修 スーパーF1ヒーロー(仮題)＜バリエ＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	けろけろけろっぴの冒険日記～眠れる森のけろりーぬ～＜キャラクターソフト＞　6980円(予価)/カートリッジ
12月	超ゴジラ＜東宝＞　9800円(予価)/カートリッジ
12月	ラッシング・ビート修羅＜ジャレコ＞　9700円(予価)/カートリッジ
12月	R-TYPEIII＜アイレム＞　9800円(予価)/カートリッジ
12月	がんばれ大工の源さん＜アイレム＞　8900円(予価)/カートリッジ
12月	ロマンシング サ・ガ2＜スクウェア＞　9900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ぽっぷるメイル(仮題)＜日本ファルコム＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	フラッシュバック＜サンソフト＞　9600円/カートリッジ
12月	レミングス2(仮題)＜サンソフト＞　9600円/バックアップカートリッジ
12月	アルカエスト＜スクウェア＞　8800円(予価)/カートリッジ
12月	がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス＜コナミ＞　9800円/カートリッジ
12月	スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト＜ヒューマン＞　9700円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ヒューマングランプリ2＜ヒューマン＞　9500円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	す～ぱ～ぷよぷよ＜バンプレスト＞　8200円(予価)/カートリッジ
12月	カブキロックス＜アトラス＞　9800円/バックアップカートリッジ
12月	鉄道王 レールロードタイクーン＜アイ・ジー・エス＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ドラゴンボールZ 超武闘伝2＜バンダイ＞　9800円/カートリッジ
12月	へべれけのぽぷーん(仮題)＜サンソフト＞　8500円/カートリッジ
12月	美少女戦士セーラームーンR＜バンダイ＞　9800円/カートリッジ
12月	テトリス武闘外伝＜ビー・ピー・エス＞　価格未定/カートリッジ
12月	ワンダラスマジック＜アスキー＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ

'94年１月発売のソフト

'94年１月３日	スリーセブンファイター＜バップ＞　9500円/カートリッジ
'94年１月７日	**■ワールドクラスラグビー2～国内激闘編'93～＜ミサワエンターテインメント＞　9300円/バックアップカートリッジ**
'94年１月28日	緋王伝～魔物達との誓い～＜ウルフ・チーム＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年１月上旬	スーパーヅガン ハコテン城からの招待状＜EAビクター＞　9800円/カートリッジ
'94年１月上旬	バトルトード＜メサイヤ＞　9800円/カートリッジ
'94年１月中旬	ヤング・メーリン＜ヴァージンゲーム＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年１月下旬	イデアの日＜ショウエイシステム＞　9700円/バックアップカートリッジ
'94年１月下旬	伊達公子のバーチャルテニス＜ビーアイ＞　9000円(予価)/カートリッジ
'94年１月下旬	ストバスヤロウ将＜ビーアイ＞　9000円(予価)/カートリッジ
'94年１月下旬	NFLﾌﾟﾛﾌｯﾄﾎﾞｰﾙ'94＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
'94年１月	スーパーピンボール ビハインド ザ マスク＜メルダック＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年１月	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー＜コナミ＞　9000円/バックアップカートリッジ
'94年１月	バスタード～暗黒の破壊神～＜コブラチーム・バンダイ＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年１月	T2 ザ・アーケードゲーム(仮題)＜アクレイムジャパン＞　8900円(予価)/カートリッジ
'94年１月	スーパーリアル麻雀PIV＜セタ＞　9800円/カートリッジ
'94年１月	忍者ウォーリアーズ(仮題)＜タイトー＞　9300円(予価)/カートリッジ
'94年１月	ロックマンズサッカー＜カプコン＞　9500円/カートリッジ
'94年１月	アイ・オブ・ザ・ビホルダー＜カプコン＞　12800円/バックアップカートリッジ
'94年１月	鋼鉄の騎士2-砂漠のロンメル軍団-＜アスミック＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年１月	鉄腕アトム＜ザムス＞　9000円(予価)/カートリッジ
'94年1月～2月	サウンドファンタジー(仮題)＜任天堂＞　価格未定/バックアップカートリッジ

'94年２月以降発売のソフト

'94年２月上旬	バーチャルウォーズ＜ココナッツジャパン＞　11000円/カートリッジ
'94年２月中旬	G2ジェノサイド＜ケムコ＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年２月下旬	**■SD飛龍の拳(仮題)＜カルチャーブレーン＞　9800円(予価)/カートリッジ**
'94年２月下旬	**■斬IIIスピリッツ＜ウルフ・チーム＞　価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年２月下旬	**■総合格闘技アストラルバウト2(仮題)＜キングレコード＞　9700円(予価)/カートリッジ**
'94年２月下旬	押忍!空手部＜カルチャーブレーン＞　価格未定/カートリッジ
'94年２月	**■ダービースタリオンII＜アスキー＞　12800円(予価)/バックアップカートリッジ**
'94年２月	**■迦桜羅王＜EPIC・ソニーレコード＞　8900円/カートリッジ**
'94年２月	**■ウルフェンシュタイン3D＜イマジニア＞　9800円/カートリッジ**
'94年２月	**■ザ・グレイトバトル外伝2 祭だワッショイ＜バンプレスト＞　9500円(予価)/カートリッジ**
'94年２月	デザートファイター:砂の嵐作戦＜セタ＞　9800円/バックアップカートリッジ
'94年２月	宇宙レース アストロGO! GO!＜メルダック＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年２月	すごいへべれけ＜サンソフト＞　8500円/カートリッジ
'94年２月	バトルガールズ(仮題)＜パウ＞　8900円/カートリッジ
'94年２月	戦え原始人3 主役はやっぱりJOE＆MAC(仮題)＜データイースト＞　8500円(予価)/カートリッジ
'94年２月	あさめしまえにゃんこ＜ザムス＞　8800円(予価)/カートリッジ
'94年２月	EAサッカー(仮題)＜EAビクター＞　9800円/カートリッジ
'94年２月	サージェント サンダース コンバット＜ヨネザワPR21＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年２月	ジグザグ・キャット～ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ～＜デンズ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年２月	ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー＜インフォコム＞　9200円/カートリッジ
'94年３月下旬	**■天使の詩～白き翼の祈り～＜日本テレネット＞　価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年３月下旬	**■ダークキングダム＜日本テレネット＞　価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年３月下旬	紫炎～ザ・ブレードチェイサー～＜ダイナミック企画＞　9600円(予価)/カートリッジ
'94年３月	エスパークス＜トミー＞　9500円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年３月	スーパードラッケン＜ケムコ＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年３月	バハ1000(仮題)＜アクティビジョン＞　価格未定/カートリッジ
'94年３月	アンダーカバーコップス＜アイレム＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年３月	ソニックブラストマン2(仮題)＜タイトー＞　9300円(予価)/カートリッジ
'94年３月	スーパーアリズボクシング＜ヴァージンゲーム＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年３月	スーパーダブル役満＜バップ＞　価格未定/カートリッジ
'94年３月	スーパーハスラー＜ポニーキャニオン＞　価格未定/カートリッジ
'94年３月	シャドウラン＜データイースト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年３月	ＮＨＬプロホッケー'94＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
'94年３月	MOTHER 2 ギーグの逆襲＜任天堂＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年３月	ナイスDEショット＜アスク講談社＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年３月	NBA JAM＜アクレイムジャパン＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年４月	メルヘンアドベンチャー コットン100%＜データム・ポリスター＞　8900円/カートリッジ
'94年４月	ローマ興亡史＜マイクロネット＞　8800円/バックアップカートリッジ
'94年４月	飛龍の拳コレクションI II IIIプラスワン＜カルチャーブレーン＞　価格未定/カートリッジ
'94年４月	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲＜カルチャーブレーン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年４月	スーパーウルトラベースボール２'94＜カルチャーブレーン＞　価格未定/カートリッジ
'94年４月	Ole! Ole! Jリーグ(仮題)＜エポック社＞　価格未定/カートリッジ
'94年８月	アップルシード＜ヴィジット＞　9800円(予価)/カートリッジ
'94年９月	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞　価格未定/カートリッジ
'94年	**■やまねこバブジーの大冒険＜パック・イン・ビデオ・ポッポ＞　9800円(予価)/カートリッジ**
'94年	リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞　価格未定/カートリッジ
'94年	ぎゅわんぶらあ自己中心派２ ドラポンクエスト＜パック・イン・ビデオ＞　8800円(予価)/カートリッジ
'94年	雲にのる＜ヘクト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年	熱血バレーボール ニッポン チャチャチャ＜パック・イン・ビデオ＞　8800円(予価)/カートリッジ
'94年	川釣り(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞　価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	かまいたちの夜＜チュンソフト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	タイムスリップ＜ビック東海＞　8500円(予価)/カートリッジ
	ザ・ラストバトル＜テイチク＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	ラプラスの魔＜やのまん＞　9800円/バックアップカートリッジ
	魔神転生＜アトラス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	マジパラ＜ティーアンドイーソフト＞　価格未定/カートリッジ
	ワールドワイドサッカー(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞　価格未定/カートリッジ
	シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産＜カルチャーブレーン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	Jリーグスーパーサッカー(仮題)＜ハドソン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	横山光輝 三国志２＜エンジェル＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	高校サッカー 全国制覇の夢＜サンソフト＞　8000円/カートリッジ
	ストリートダンク(仮題)＜日本物産＞　価格未定/カートリッジ
	永遠のフィレーナ＜徳間インターメディア＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	スペース・ファンキー B.O.B.＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
	フォーチュンクエスト ダイスをころがせ＜ザムス＞　9800円(予価)/カートリッジ
	トールキンの指輪物語～第一話～＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	ヴェルヌワールド＜ザムス＞　9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	サンサーラナーガII＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	甲子園3＜ケイ・アミューズメントリース＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	ノスフェラトゥ＜セタ＞　価格未定/カートリッジ
	スーパーノヴァ＜コピアシステム＞　価格未定/カートリッジ
	ワンダーブック＜アスク講談社＞　価格未定/カートリッジ
	アミュージングドリーム＜タカラ＞　8800円/カートリッジ
	マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞　価格未定/カートリッジ
	フェイスボール2000＜ビー・ピー・エス＞　価格未定/カートリッジ
	ザ・心理ゲームII＜ヴィジット＞　価格未定/カートリッジ
	スーパー将棋2＜アイマックス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	プレヒストリック(仮題)＜ケムコ＞　価格未定/カートリッジ
	CIVILIZATION(仮題)＜アスミック＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	グランプリジョッキー(仮題)＜アスミック＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	バトルZEQUE伝＜アスミック＞　9800円/カートリッジ
	南国少年パプワくん(仮題)＜エニックス＞　価格未定/カートリッジ
	ウイニングジョッキー(仮題)＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
	スーパーバックランド(仮題)＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
	ザ ブルークリスタルロッド＜ナムコ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	SDガンダムGX(仮題)＜バンダイ＞　価格未定/カートリッジ
	ウィー アー バック＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ
	真・麻雀＜コナミ＞　価格未定/カートリッジ
	ウルティマ7＜ポニーキャニオン＞　価格未定/カートリッジ
	FXトラックス(仮題)＜任天堂＞　価格未定/カートリッジ
	ドラゴンクエストVI＜エニックス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	SFC原人＜ハドソン＞　価格未定/カートリッジ
	Runes of Virtue ウルティマ外伝＜EAビクター＞　9800円/バックアップカートリッジ
	GOOF TROOP(仮題)＜カプコン＞　価格未定/カートリッジ
	真・女神転生II＜アトラス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	F-1 GRAND PRIX PARTIII(仮題)＜ビデオシステム＞　価格未定/カートリッジ
	ブレインロード＜エニックス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	FEDA(フェーダ)＜やのまん＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	新・熱血硬派 くにおたちの挽歌(仮題)＜テクノスジャパン＞　価格未定/カートリッジ
	ロックンロールレーシング＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
	いただきストリート2＜エニックス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	伊藤果六段の将棋道場＜アスク講談社＞　9600円(予価)/バックアップカートリッジ
	パチ夫くんSPECIAL2(仮題)＜ココナッツジャパン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	ワールドサッカー2(仮題)＜ココナッツジャパン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	大航海時代II＜光栄＞　価格未定/バックアップカートリッジ

FC ファミコン

10月発売のソフト

22日	大工の源さん2-赤毛のダンの逆襲-＜アイレム＞　6800円/カートリッジ
22日	幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会＜バンダイ＞　2800円(予価)/データック専用カートリッジ
29日	ろくでなしブルース＜バンダイ＞　7800円(予価)/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

5日	ロックマン6～史上最大の戦い!!～＜カプコン＞　7800円/カートリッジ
12日	時空の翼＜ジー・アミューズメンツ＞　6500円/カートリッジ
13日	バトルラッシュ＜ビーアイ＞　2800円/データック専用カートリッジ
11月	RPG人生ゲーム＜タカラ＞　7800円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

1日	**■チップとデールの大作戦2＜カプコン＞　5800円/カートリッジ**
1日	ファミスタ'94＜ナムコ＞　3900円/カートリッジ
17日	桃太郎伝説外伝＜ハドソン＞　6800円(予価)/バックアップカートリッジ
17日	囲碁指南'94＜ヘクト＞　6800円/カートリッジ
中旬	インディ・ジョーンズ＜ココナッツジャパン＞　7300円/カートリッジ
12月	**■アルマジロII＜アイ・ジー・エス＞　6900円/カートリッジ**
12月	**■少年魔術師インディー＜アイ・ジー・エス＞　7900円/バックアップカートリッジ**
12月	熱血!すとりーとバスケット～がんばれ DUNK HEROES～＜テクノスジャパン＞　6500円(予価)/カートリッジ
12月	なかよしといっしょ＜ユタカ・バンダイ＞　7800円(予価)/カートリッジ
'93年	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!＜キャラクターソフト＞　4980円(予価)/カートリッジ

'94年１月発売のソフト

'94年１月	源さんのクイズトライアスロン(仮題)＜アイレム＞　6500円(予価)/カートリッジ

発売日未定のソフト

	グローブビート＜タイトー＞　価格未定/カートリッジ
	ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞　7800円/カートリッジ
	スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞　価格未定/カートリッジ
	ゼルダの伝説1＜任天堂＞　価格未定/カートリッジ
	オーバーロード＜アルトロン＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	ラブクエスト＜徳間インターメディア＞　価格未定/バックアップカートリッジ

PC PCエンジン

10月発売のソフト

15日	パワーリーグ'93＜ハドソン＞　6800円/Huカード
22日	スタートリング・オデッセイ＜レイ・フォース＞　8200円/スーパーCD-ROM専用
22日	シルフィア＜トンキンハウス＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	GALAXY刑事GAYVAN＜インテック＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻＜コナミ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	Might＆MagicIII＜ハドソン＞　6800円/スーパーCD-ROM専用
29日	マジクール＜NECホームエレクトロニクス＞　6800円/スーパーCD-ROM専用

11月発売のソフト

19日	ルイン＜ビクター エンタテインメント＞　8800円/スーパーCD-ROM専用
19日	SWORD MASTER＜ライトスタッフ＞　8300円/スーパーCD-ROM専用
26日	フェイスボール＜リバーヒルソフト＞　7200円/スーパーCD-ROM専用

26日	格闘覇王伝説アルガノス＜インテック＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
26日	ただいま勇者募集中＜ヒューマン＞　7900円/スーパーCD-ROM専用
下旬	**■真・女神転生＜アトラス＞　8800円/スーパーCD-ROM専用**
下旬	インペリアルフォース＜シュールド・ウェーブ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	PCココロン＜シュールド・ウェーブ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
11月	クイズDE文化祭＜ナグザット＞　8800円/スーパーCD-ROM専用

12月発売のソフト

3日	機装ルーガ＜工画堂スタジオ＞　8800円/スーパーCD-ROM専用
9日	信長の野望・全国版＜光栄＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
10日	オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD＜パック・イン・ビデオ＞　8800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
10日	ボンバーマン'94＜ハドソン＞　6800円(予価)/Huカード
17日	マーシャルチャンピオン＜コナミ＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
22日	イースⅣ＜ハドソン＞　7800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
23日	21エモン～めざせホテル王～＜NECホームエレクトロニクス＞　6800円/Huカード
中旬	伊賀忍伝 凱王＜日本物産＞　7900円/スーパーCD-ROM専用
下旬	闇の血族 遥かなる記憶＜ナグザット＞　9800円/スーパーCD-ROM専用
12月	**■ダウンタウン熱血物語＜ナグザット＞　8800円/スーパーCD-ROM専用**
12月	秘密の花園＜徳間書店インターメディア＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	餓狼伝説2＜ハドソン＞　6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
12月	エメラルドドラゴン＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	フラッシュハイダース＜ライトスタッフ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	ストレイロード＜アイ・ジー・エス＞　7900円(予価)/スーパーCD-ROM専用
12月	ソル:モナージュ＜アイレム＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	スーパーダライアスⅡ＜NECアベニュー＞　7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	女神天国＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	マーブルマッドネス＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
'93年	オフ・ザ・ウォール＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
'93年	ホッパーキャット(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/Huカード

'94年1月発売のソフト

'94年1月3日	吉本新喜劇＜ハドソン＞　6800円/スーパーCD-ROM専用

'94年2月以降発売のソフト

'94年2月	**■モンスターメーカー 闇の竜騎士＜NECアベニュー＞　7800円/スーパーCD-ROM専用**
'94年2月	コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～＜日本テレネット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'94年3月下旬	**■魔法の少女シルキーリップ～3人の女王候補～＜日本テレネット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用**
'94年	パラディオン＜パック・イン・ビデオ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'94年	龍虎の拳＜ハドソン＞　6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
'94年	ワールドヒーローズ2＜ハドソン＞　6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
'94年	KO世紀 ビースト三銃士(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞　7800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
'94年	超兄貴Ⅱ＜メサイヤ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

	麻雀レモンエンジェル＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ゴジラ爆闘烈伝＜東宝＞　8800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
	もってけたまご＜ナグザット＞　6400円/スーパーCD-ROM専用
	アンジェラス2～ホーリー・ナイト～＜アスミック＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	サイレントメビウス＜角川メディア・オフィス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	50th＜テイチク＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞　価格未定/CD-ROM
	ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ギャラクシーフォースⅡ＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	天地を喰らう＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ピーターパックラット＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
	マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
	アルガノス＜インテック＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞　価格未定/Huカード
	ヘルファイアー＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード
	ラストハルマゲドンⅡ(仮題)＜ブレイングレイ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	風の伝説 ザナドゥ＜日本ファルコム＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	芸者ウォリアーズ＜タイトー＞　価格未定/CD-ROM
	FRAY -Xak外伝-(仮題)＜マイクロキャビン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ドラゴンナイトⅢ＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	アルシャーク＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	とらべらーず!～伝説をぶっとばせ～＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ウィザードリィⅢ・Ⅳ＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ブルーフォレスト物語＜ライトスタッフ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ロードス島戦記Ⅱ＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	YAWARA!2＜ソフィックス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ブラッドギア＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	美少女戦士セーラームーン(仮題)＜バンプレスト＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ブランディッシュ＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ぽっぷるメイル＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	風霧＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	アトラス＜アートディンク＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	スターブレイカー＜レイ・フォース＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	フォーメーションサッカーオンJリーグ＜ヒューマン＞　価格未定/Huカード
	パチ夫くん3/時空大冒険(仮題)＜ココナッツジャパン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	卒業写真/美姫(仮題)＜ココナッツジャパン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	プリンセス・ミネルバ＜リバーヒルソフト＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	●ぷよぷよCD＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	●初恋物語＜徳間書店インターメディア＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用

MD メガドライブ

10月発売のソフト

15日	コラムスⅢ＜セガ＞　6800円/カートリッジ
22日	Vay(ヴァイ)～流星の鎧～＜シムス＞　7800円/CD-ROM
29日	ペブルビーチの波涛＜セガ＞　8800円/バックアップカートリッジ
29日	リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞　9800円/CD-ROM

11月発売のソフト

5日	パーティークイズ MEGA Q＜セガ＞　6800円(予価)/カートリッジ
12日	アラジン＜セガ＞　7800円/カートリッジ
12日	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導師～＜セガ＞　6800円/CD-ROM
19日	**■フリントストーン＜タイトー＞　3880円/カートリッジ**
19日	**■雀皇登龍門＜セガ＞　6800円(予価)/バックアップカートリッジ**
19日	スペース・ファンキー B.O.B.＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
26日	キング・オブ・ザ・モンスターズ＜セガ＞　6800円/カートリッジ
26日	アイ オブ ザ ビホルダー＜ポニーキャニオン＞　7800円(予価)/CD-ROM
26日	アルシャーク＜ポリドール＞　8800円/CD-ROM
26日	テクモスーパーボウル＜テクモ＞　8900円/バックアップカートリッジ
26日	Might and Magic Ⅲ Isles of Terra＜CSK総合研究所＞　6800円(予価)/CD-ROM
26日	THE ⅢRD WORLD WAR＜マイクロネット＞　7800円/CD-ROM
26日	リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞　9800円/カートリッジ
26日	MiG-29＜テンゲン＞　7800円/カートリッジ
下旬	ダイナブラザーズ2＜CSK総合研究所＞　8800円(予価)/カートリッジ
11月	**■アルスラーン戦記＜セガ＞　7800円/CD-ROM**
11月	ナイトトラップ＜セガ＞　8800円/CD-ROM

12月発売のソフト

3日	T.M.N.T. トーナメントファイターズ＜コナミ＞　8800円/カートリッジ
3日	魔天の創滅＜講談社総研＞　価格未定/カートリッジ
10日	**■ドラゴンズ・リベンジ＜テンゲン＞　7800円/カートリッジ**
10日	**■夢見館の物語＜セガ＞　7800円/CD-ROM**
10日	テクノクラッシュ(仮題)＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
17日	ジャングル・ストライク＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
17日	戦国伝承＜サミー＞　8500円/CD-ROM
17日	オーサムポッサム＜テンゲン＞　8800円/カートリッジ
中旬	バトルマニア 大吟醸＜ビック東海＞　7800円(予価)/カートリッジ
下旬	クールスポット＜ヴァージンゲーム＞　8000円/カートリッジ
下旬	タイムドミネーター＜ビック東海＞　7800円(予価)/カートリッジ
12月	**■遥かなるオーガスタ＜ティーアンドイーソフト＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ**
12月	**■龍虎の拳＜セガ＞　7800円(予価)/カートリッジ**
12月	幽☆遊☆白書外伝＜セガ＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	F1 CIRCUS CD＜日本物産＞　8800円/CD-ROM
12月	アリズボクシング＜ヴァージンゲーム＞　8000円(予価)/カートリッジ
12月	Pop'n Land＜シュールド・ウェーブ＞　7800円/CD-ROM
12月	ファンタシースターⅣ～千年紀の終わりに～＜セガ＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	サイキックディテクティヴシリーズVoL.4 オルゴール＜データウェスト＞　価格未定/CD-ROM
12月	真・女神転生＜シムス＞　7800円(予価)/CD-ROM
12月	ソニック・スピンボール＜セガ＞　6800円(予価)/カートリッジ
12月	エアロ・ザ・アクロバット＜サンソフト＞　7800円/カートリッジ
12月	フラッシュバック＜サンソフト＞　8000円/カートリッジ

'94年1月発売のソフト

'94年1月	ぽっぷるメイル＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
'94年1月	デビスカップ＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
'94年1月	ジェネラル・カオス(仮題)＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
'94年1月	NFL'94(仮題)＜EAビクター＞　価格未定/バックアップカートリッジ

'94年2月以降発売のソフト

'94年2月	スーパーベースボール2020＜EAビクター＞　価格未定/カートリッジ
'94年3月	NBA'94(仮題)＜EAビクター＞　価格未定/カートリッジ
'94年3月～4月	エアーマネジメントⅡ・航空王をめざせ＜光栄＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月～4月	信長の野望・覇王伝＜光栄＞　価格未定/カートリッジ
'94年	VAMPIRE KILLER＜コナミ＞　7800円/カートリッジ
'94年	プレゼンス ノスタルジアⅡ＜シュールド・ウェーブ＞　価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

	レースドライビン＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
	デューン＜ヴァージンゲーム＞　7800円(予価)/CD-ROM
	ロードライアット＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
	F1(仮題)＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
	バーニングフィスト＜セガ＞　8800円(予価)/CD-ROM
	NORMY(仮題)＜EAビクター＞　価格未定/カートリッジ
	モンスターワールドⅣ(仮題)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	ブギウギ・ボーリング＜ビスコ＞　6800円/カートリッジ
	ウィング・コマンダー＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	アフター　ハルマゲドン＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	夢幻の如く＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	ロードス島戦記＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	いしいひさいちの大政界＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	サージングオーラ＜セガ＞　8800円(予価)/バックアップカートリッジ
	デビルバスター(仮題)＜シムス＞　価格未定/カートリッジ
	エイリアン3＜ビック東海＞　価格未定/カートリッジ
	ハイパーロードモナーク(仮題)＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	ハイムドール＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/CD-ROM
	スーパーブランディッシュ(仮題)＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	スーパー大戦略 SCD(仮題)＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	メタルファング＜ビクター エンタテインメント＞　6900円/カートリッジ
	沈黙の艦隊＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	パワードリフト＜電波新聞社＞　価格未定/CD-ROM
	大封神伝＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/CD-ROM
	MERRY GOROUND＜データウェスト＞　価格未定/CD-ROM
	ラングリッサー2(仮題)＜メサイヤ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	ジョーモンタナ　フットボール＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	洗脳ゲーム TEKI・PAKI(テキパキ)＜東亜プラン＞　価格未定/カートリッジ
	イースⅣ・マスク オブ ザ サン(仮題)＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	ローリングサンダー3＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
	V.R.(バーチャレーシング)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	ハイブリッドフロント＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	ベア・ナックルⅢ＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	シャイニング・ローグ(仮題)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	超人スパーク＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	バトルファンタジー＜マイクロネット＞　価格未定/CD-ROM
	シャドウラン＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	マルチ野球(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	ダンジョン・マスター2/スカルキープ＜ビクター エンタテインメント＞　価格未定/CD-ROM
	AX101(仮題)＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	ポピュラス2＜ヴァージンゲーム＞　価格未定/カートリッジ
	マッドストーカー＜工画堂スタジオ＞　価格未定/カートリッジ
	うる星やつら(仮題)＜ゲームアーツ＞　価格未定/CD-ROM
	デビルズコース＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	ワイアラエの奇蹟＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ

GB ゲームボーイ

10月発売のソフト

22日	クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだぞ＜バナレックス・バンダイ＞　3500円[込]/カートリッジ
29日	アメリカ横断ウルトラクイズPART4＜トミー＞　3980円[込]/カートリッジ
29日	ロックマンワールド4＜カプコン＞　3900円[込]/カートリッジ
29日	ファミスタ3＜ナムコ＞　4900円[込]/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

19日	ウルティマ失われたルーン2＜ポニーキャニオン＞　4900円/バックアップカートリッジ
19日	女神転生外伝 ラストバイブルⅡ＜アトラス＞　5300円/バックアップカートリッジ
26日	**■UNO スモールワールド＜トミー＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ**
26日	T.M.N.T.3～タートルズ危機一発＜コナミ＞　3600円/カートリッジ
27日	**■カービィのピンボール＜任天堂＞　2900円[込]/カートリッジ**
中旬	パチ夫くん＜ココナッツジャパン＞　3980円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

3日	ダックテイルズ2＜カプコン＞　3500円[込]/カートリッジ
10日	**■幽☆遊☆白書 暗黒武術会編＜トミー＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ**
16日	ホイホイ ゲームボーイ版＜光栄＞　4800円[込]/カートリッジ
17日	モータルコンバット＜アクレイムジャパン＞　4200円(予価)[込]/カートリッジ
22日	**■ミッキーマウスⅤ＜ケムコ＞　3900円/カートリッジ**
22日	タイニー・トゥーンアドベンチャーズ2～バスター・バニーのかっとびだいぼうけん～＜コナミ＞　3600円/カートリッジ
中旬	インディ・ジョーンズ＜ココナッツジャパン＞　4300円[込]/カートリッジ
中旬	フィジェッツ＜ココナッツジャパン＞　4300円[込]/カートリッジ
12月	**■最後の忍道＜アイレム＞　3800円[込]/カートリッジ**
12月	**■馬券王V3＜アスミック＞　6500円/バックアップカートリッジ**
12月	それゆけ! スピーディー・ゴンザレス(仮題)＜サンソフト＞　3800円[込]/カートリッジ
12月	アルマジロ外伝＜アイ・ジー・エス＞　3900円[込]/カートリッジ
12月	アンダーカバーコップス 破壊神ガルマァ＜アイレム＞　3800円[込]/カートリッジ
12月	ダウンタウンスペシャル　くにおくんの時代劇だよ!全員集合＜テクノスジャパン＞　4800円(予価)[込]/バックアップカートリッジ
12月	ジェームスボンドⅡ＜EAビクター＞　3900円[込]/カートリッジ
12月	EAサッカー(仮題)＜EAビクター＞　4900円[込]/カートリッジ
12月	怪獣王 ゴジラ＜バンダイ＞　3800円[込]/カートリッジ
'93年	スターウォーズ＜マイクロワールド＞　4200円[込]/カートリッジ

'94年1月発売のソフト

'94年1月上旬	バトルトード＜メサイヤ＞　4200円[込]/カートリッジ
'94年1月	T2 ザ・アーケードゲーム＜アクレイムジャパン＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ
'94年1月	スーパーマリオランド3 怪力ワリオ＜任天堂＞　価格未定/カートリッジ

'94年2月以降発売のソフト

'94年2月上旬	バーチャルウォーズ＜ココナッツジャパン＞　4300円[込]/カートリッジ
'94年2月	ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー～＜インフォコム＞　4200円/カートリッジ
'94年2月	天地を喰らう＜カプコン＞　4800円[込]/バックアップカートリッジ
'94年2月	**●スーパー桃太郎電鉄Ⅱ＜ハドソン＞　価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年3月	雀四郎2＜サミー＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月～4月	**■テトリス フラッシュ＜任天堂＞　3900円[込]/カートリッジ**

発売日未定のソフト

	■剣勇伝説YAIBA＜バンプレスト＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ
	ルクル＜ビック東海＞　4635円[込]/バックアップカートリッジ
	疾風!アイアンリーガー＜バンダイ＞　価格未定/カートリッジ
	ポコニャン! 夢の大冒険＜東宝＞　3500円[込]/カートリッジ
	マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	メトロパニック(仮題)＜日本物産＞　価格未定/カートリッジ
	鉄道王Ⅱ＜デービーソフト＞　3500円[込]/カートリッジ
	MAJESTIC MAGICIAN(仮題)＜NICS＞　価格未定/カートリッジ
	パチ夫くんキャッスル＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ
	トムとジェリー2＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ
	ワールドサッカー2(仮題)＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ
	パチスロキッズ2(仮題)＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ

GG ゲームギア

11月発売のソフト

19日	ULTIMATE SOCCER＜セガ＞　3800円/カートリッジ
19日	ソニック＆テイルス＜セガ＞　3800円/カートリッジ
26日	魔導物語Ⅰ～3つの魔導球＜セガ＞　5500円/バックアップカートリッジ
下旬	フェイスボール2000＜リバーヒルソフト＞　4500円/カートリッジ

12月発売のソフト

17日	モータルコンバット＜アクレイムジャパン＞　4800円(予価)/カートリッジ
12月	ドナルドダッグの4つの秘宝＜セガ＞　3800円/カートリッジ
12月	対戦麻雀・好牌Ⅱ＜セガ＞　3800円/カートリッジ
12月	なぞぷよ2＜セガ＞　4500円(予価)/バックアップカートリッジ

'94年1月発売のソフト

'94年1月	妖逢伝ひすい丸-梵天の剣-＜セガ＞　5500円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年1月	バトルトード＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ

'94年2月以降発売のソフト

'94年2月	アラジン＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ
'94年2月	マクドナルド(仮題)＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ
'94年3月	ソニック・ドリフト(仮題)＜セガ＞　5500円(予価)/カートリッジ
'94年3月	女神転生外伝 ラストバイブル＜セガ＞　5500円(予価)/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	スクラッチゴルフ(仮題)＜ビック東海＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	リディック・ボウ ボクシング＜マイクロネット＞　価格未定/カートリッジ
	ウィンターオリンピック＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	剣勇伝説 YAIBA(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	ウイニング・ホース(仮題)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーCD-ROM両対応と表示されたゲームは、スーパーCD・ROM² で使用すると、CD・ROM² で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

WEEKLY ファミコン通信

Pick Up

SHOPPING INFORMATION

今週の調査協力店 ソフマップ 秋葉原店

ディスカウントショップ最新価格データ

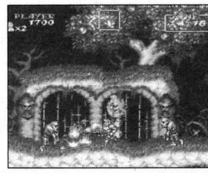
	ソフト名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン	レッド・オクトーバー	8800円	5980円
	トリネア	9800円	6780円
	スーパー3Dベースボール	12800円	7980円
	マリオとワリオ	6800円[込]	4099円[込]
	ファイナルセット	8500円	5800円
	課長 島耕作 THE SUPER BUSINESS ADVENTURE	9800円	5980円
	トルネコの大冒険 ～不思議のダンジョン～	9600円	7980円
	MASTERS 遥かなるオーガスタ2	9900円	7180円
	美少女戦士セーラームーン	9800円	5450円
	聖剣伝説2	9800円	3980円
	GOGO! ドッジリーグ	7800円	4980円
	ダライアスフォース	8800円	5900円
	本格麻雀 徹萬	7800円	5580円
	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム	8900円	5980円
	ゴーストスイーパー美神 除霊師はナイスバディ	8800円	6400円
ファミコン	ダックテイルズ2	5800円	1980円
	ぷよぷよ	5900円	3980円
	クレヨンしんちゃん オラとポイポイ	5800円	3480円
	FC原人	5800円	3580円
	甲竜伝説ヴィルガスト外伝	8000円	4280円
	パチ夫くん5	8500円	5880円
	バブルボブル2	5900円	4100円
	うしおととら 深淵の大妖	8800円	2780円
	Jリーグ ファイティングサッカー	7900円	4980円
	ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	7800円	1980円
	ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画	7800円	3780円
	マイティファイナルファイト	6500円	3980円
	テトリス フラッシュ	5900円[込]	3914円[込]
	ジョイメカファイト	4900円[込]	2039円[込]
	パチスロアドベンチャー2 そろっ太くんのパチスロ探偵団	6900円	4280円
PCエンジン	三國志Ⅲ	14800円	10800円
	麻雀オンザビーチ	7800円	5800円
	幽☆遊☆白書	8800円	6280円
	ストリートファイターⅡ ダッシュ	9800円	1980円
	メタルエンジェル	7800円	5200円
	麻雀クリニックスペシャル	7800円	5200円
	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	9800円	6800円
	機動警察パトレイバー グリフォン篇	7200円	5780円
	ラングリッサー 光輝の末裔	7900円	6380円
	ウィザードリィⅠ・Ⅱ	8400円	5780円

	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	フリントストーン	3880円	2980円
	シャイニング・フォースⅡ 古えの封印	8800円	5900円
	ストリートファイターⅡダッシュプラス	9800円	6500円
	サンダーホーク	7800円	5800円
	マクドナルド～トレジャーランドアドベンチャー～	6800円	5780円
	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	9800円	6980円
	笑ゥせえるすまん	7800円	4980円
	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	8800円	5800円
ゲームボーイ	エイリアンVSプレデター	4500円[込]	3069円[込]
	ウィザードリィ・外伝Ⅲ	5150円	3980円
	幽☆遊☆白書	3980円[込]	2863円[込]
	ファミリージョッキー2 名馬の血統	4800円[込]	3378円[込]
	ダブル役満Ⅱ	4660円	3680円
	レミングス	3900円[込]	2863円[込]
	勝馬予想 競馬貴族	5900円[込]	4099円[込]
	桃太郎電劇	4500円[込]	3069円[込]
ゲームギア	GGアレスタⅡ	3800円	2580円
	ジュラシック・パーク	3800円	2580円
	シャイニング・フォース外伝Ⅱ 邪神の覚醒	5500円	3780円
	ぷよぷよ	3500円	2280円
	ベアナックルⅡ ～死闘への鎮魂歌～	3800円	2280円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	15429円[込]
ゲームボーイ本体	9800円[込]	7189円[込]
ファミコン本体	14800円	6980円
ワンダーメガ本体(セガ)	79800円	49800円
メガドライブ2本体	12800円	9280円
メガ-CD2	29800円	23500円
ゲームギア本体	19800円	10800円
PCエンジンDUO-R本体	39800円	28480円
PCエンジンCGⅡ本体	19800円	8980円
PCエンジン スーパーCD・ROM²	47800円	26800円
ネオジオ本体	48800円	33500円
スーパーマルチタップ	2980円	2350円
アスキーパッド	2980円	2150円
アスキースティック	6500円	4800円
アスキースティック スーパーエルファイブ	2980円	1980円
CPSファイター	9800円	6800円
ターボファイルアダプター	2500円	1980円
スーパーファミコン用マウス	3000円[込]	2266円[込]

今週のお買い得情報

今週のおすすめソフトは、スーパーファミコンの『超魔界村』です。騎士アーサーがさらわれた姫を助けだすために魔界の怪物たちと戦うという、難易度がちょっと高めのアクションゲームです。このソフトが当店では1980円とたいへんお買いもとめやすくなっています。





ソフマップ 秋葉原店　山添さん

超魔界村

スーパーファミコン
<カプコン>　1980円

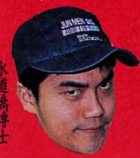
そのほかの超お買い得情報

- ○ストリートファイターⅡターボ　(スーパーファミコン)……4980円
- ○クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児　(スーパーファミコン)……3700円
- ○摩訶摩訶　(スーパーファミコン)……971円
- ○ファーストサムライ　(スーパーファミコン)……1980円
- ○スペースバズーカ　(スーパーファミコン)……1480円
- ○ソニックウィングス　(スーパーファミコン)……3600円
- ○ザ・グレイトバトルⅢ　(スーパーファミコン)……4280円
- ○グラディウスⅡ -ゴーファーの野望-　(PCエンジン)……1980円
- ○CALⅡ　(PCエンジン)……1980円
- ○ゴールデンアックス　(メガドライブ)……1980円
- ○サンダーフォースⅣ　(メガドライブ)……971円
- ○三國志Ⅲ　(メガドライブ)……4980円
- ○ゼルダの伝説 夢をみる島　(ゲームボーイ)……1980円
- ○シャダムクルセイダー　(ゲームギア)……2980円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
スーパーファミコン	
10月22日	○スーパー競馬　9700円　<アイマックス>
10月26日	○ワールドヒーローズ　9800円　<サンソフト>
10月上旬	○パチ夫くんSPECIAL　9800円　<ココナッツジャパン>
10月	○Jリーグサッカー プライムゴール　8500円　<ナムコ>
11月19日	○美少女雀士スーチーパイ　9700円　<ジャレコ>
11月26旬	○早指し 二段森田将棋　14800円　<セタ>
11月下旬	○ゴーストスイーパー美神 除霊師はナイスバディ　8800円　<バナレックス・バンダイ>
12月中旬	○課長 島耕作 THE SUPER BUSINESS ADVENTURE　9800円　<ユタカ・バンダイ>
PCエンジン	
10月15日	○ゼロヨンチャンプⅡ　7800円　<メディアリング>
10月15日	○ラングリッサー 光輝の末裔　7900円　<メサイヤ>
10月15日	○超兄貴　7200円　<メサイヤ>
メガドライブ	
10月下旬	○エコー・ザ・ドルフィン　6800円　<セガ>
10月下旬	○ガンスターヒーローズ　6800円　<セガ>
11月26日	○騎士伝説　9800円　<講談社総研>

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。
★ディスカウントショップ最新価格データ、今週のお買い得情報、最新再出荷情報は、10月4日に調査したものです。



浅草キッドの特選裏ソフト

水道橋博士



玉袋筋太郎

今週のオススメソフト

シムタムシ

発売元：白癬社　価格：ひっ掻く　ジャンル：奇々痒い痒いモノ

浅草キッド　はい、どーもー！浅草キッドでーす。

玉　秋も深まってまいりました。みなさん耳を澄ましてください、虫の音が聞こえますね。秋だなあ。

水　お前の頭のなかに虫が湧いてるだけだよ。

玉　というわけで、今週紹介するソフトはあの『シムアント』を超える、〝シム〟モノソフトだ～。

水　何だこの『シムタムシ』って？タムシって、あのカユクなるインキンタムシのタムシか？

玉　そうです。全国のタムシマニアのみなさん、お待たせしました。

水　どこの世界にタムシのマニアなんているんだよ！

玉　いるじゃないですか。いつもチ○ポのあたりを掻いている人が。

水　それ、マニアじゃなくて、患者って言えよ！　たまらないんだぞ、あのカユミってのは。なった人しかわからないんだから。

玉　でも今年の夏は涼しかったでしょ。だから今年はタムシが出なかった人が多かったんです。

水　いいことじゃないか。

玉　しかし、なかには「あのカユミがないと夏が来た気がしねえ」と言ってる人もいるんですよ。

水　で、どんなゲームなんだよ、この『シムタムシ』って。なんか上から読んでも下から読んでも山本山みたいだけどよ。

玉　簡単なんですよ。まず〝タムシ〟に感染して……。

水　完治するまでのゲームか？

玉　違います。身体の75パーセント以上にタムシを広げるんです。

水　治せよ！　なんで広げちゃうんだよ!! 75パーセントって『クイックス』じゃねえんだからよ。

玉　まず、柔道部、剣道部、相撲部、レスリング部、水泳部のなかからひとつ選んで、どこでタムシに感染するかセレクトします。

水　どこもイヤだなあ。たとえばレスリングだとどうなる？

玉　3年間一度も洗ってない剛田先生のタイツをはけば感染！

水　手ごわそうだな、そのタムシ。

玉　でも、いちばん強烈なカユミは、相撲部の力童先輩のマワシから感染したときだね。

水　人のマワシ付けたりするか？

玉　季節的にはジメジメした6月に感染して、暑い7、8月で広げるのがベストです。

水　冬場の感染は難しいのか？

玉　上級者は冬場でも平気。アイテムのストーブ10個集めて、その上にヤカン乗っけてガンガン焚いてやれば、湿気でジュクジュクして広がりやすい。

水　具体的に、どうやって広げるか教えろよ！

玉　ツメを全部伸ばして、家族に見つからないようにボリボリ掻きむしるんです。

水　なんで家族がダメなんだ？

玉　母ちゃんに見つかるとタムシチンキって薬塗られて、治っちゃうからダメでしょ。

水　治したほうがいいだろ！

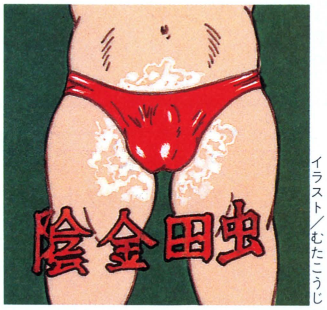
玉　ダメです！　それで股間が和田勉の顔みたいに汚くなってきたら、自然に身体中に広がってくるから、今度はパワーアップアイテムのデッキブラシや剣山、サンドペーパー使って一気に掻きむしれ。

水　で、75パーセント広げたら？

玉　皮膚科に行って、「なぜこんなになるまでほっといた！」と言われ、皮膚の薬の広告用の写真を撮られたら、見事クリアーだ。

水　あ～聞いてるだけでカユイ！

玉　みんなタムシは早く治そうね。



イラスト／むたこうじ



加藤博一のイゼ打発！

策士同士の腹のさぐり合い!?

いやー、秋も深まってくると野球界は日本シリーズの話題でいっぱいだね。さて今年は、両リーグとも最後の最後までペナント争いがもつれるという、ファンにとってはかなり楽しめたものだったんじゃないかな。最近でこそ落ち着いたけど、一時期のサッカー人気でプロ野球人気の低下が叫ばれていただけに、それを回復するまでの熱戦を展開していたはずだ。

さて、日本シリーズの展望といこう。今年も西武とヤクルトという対決になりそうだけど、新聞紙上ではもっぱら狐と狸のだましあいなんていう言葉が踊っている。

まあ、僕から言わせてみれば、森監督と野村監督だけに大ダヌキ同士のだましあいのように思えるけど。両人とも策士だけに、まさしく敵の腹のさぐり合いになるはず。

僕の予想では、ズバリ7戦までもつれ込んで4勝3敗なら西武、短期決戦で4勝2敗ならヤクルトだろうと思う。いまのところの現状を見てみると、投手力では西武で打撃力ではヤクルトが勝っている。ただ、ヤクルト打線が初戦から自慢の打線にものをいわせて西武の出鼻をくじけば、一気にヤクルトのペースに持って行けるだろう。

西武は元々、シリーズはペナントレースの一環という考えで望んでいるから、特別な野球でない自然体の野球で試合に臨んでいる。昨年はヤクルトにその意識がなかったため、さすがの野村監督も森監督とのだまし合いに敗れてしまった感がある。森監督の落ち着いた雰囲気を野村ID野球がどう揺さぶるか。昨年のシリーズではまったく動かなかった森監督。チャレンジャーであった野村監督はなんか呑まれてしまったような感じだったね。今度はどうでるか？

まあ、とりあえず今年の対決は、ファンならずとも解説者としても楽しみな対決。このシリーズもファンに感動を与えてくれるような試合をしてほしいよね。

イラスト／やくみつる

この原稿は10月4日の時点で作成したものです。

やめようと言ったが、内部の評判が良かったので気を良くして又やる

■隠微なタッチで描く痛恨おやぢつりマンガが始まるにょー!!





■ビロボン大暴れで、ひねきちますますひねくれる次号へコンティニュー！

お手紙くれると吉

禁断の秘技！

KIN DAN HI GI

いま秘技班は、年末のソフトラッシュに備えて特訓中。それAボタン連打500回！ こんどは✚ボタンの上下入力を300回！ 全員、指がまっかっかでございます。あしたは早解き練習ね。

ファミ通㊙情報局

MD シャイニング・フォースII ～古えの封印～ セガ

クリアーしても、まだおいしい

キャラ全員の名前をつける

おなじみの、登場キャラ名前つけかえ秘技だ。まず一度ゲームをクリアーし、再度ゲームをはじめからプレーする。そして主人公の名前の入力時、スタートボタンを押しながら決定するのだ。すると、画面が変わりサラたちの名前を入力できるようになる。お気に入りの名前にしてやってくれ。

主人公の命名時



⬅主人公に名前をつけるのは一大事。日曜日の午後中かかってもおかしくない。

スタートボタンを押しながら決定ボタンを押す



⬆名前をがんがんつけかえるのはいいが、いったい誰がなんという名前になったのか忘れてしまうと、攻略記事を読んでもわからなくなるぞ。

難易度4段階セレクト

一度ゲームをクリアーすると、ゲーム開始時にふつう、ほどほど、むずかしい、ごくあく、の4つの難易度が選択できるようになる。『シャイニング』マニアなら、かたっぱしから挑戦しよう。選択するには、✚ボタンでカーソルを合わせ、AボタンかCボタンを押すだけでオーケーだ。

この画面で



⬆いかにもすぎるオババ。前作で本を読んでとせがんだ少女のン十年後の姿か!?

4つのなかから



⬆今回は特別、とかいっていますが、そんなこったアないです。ビビる必要なし。

ほどほどとかね



⬆ほどほど、を選んだら誉められちゃいました。ま、すなおに喜ぶがよいかと。

サウンドテスト

『外伝』で、これまたおなじみのサウンドテストが、『II』でも楽しめるのだ。ファイルセレクト画面で、スタートボタンと✚ボタンの上を押し続けよう。BGMを選択するウインドーがあらわれるので、✚ボタンで選曲、AかCボタンで決定すれば、お好みの曲を聞けるのだ。

ファイルセレクト時



⬆ファイルを選択するまえに右のコマンドを入力しましょう。まえだよ、まえ。

スタートボタンと✚ボタンの上を押し続ける

これでオーケー



⬆このように曲が選択可能。オープニングテーマからエンディングテーマまでね。

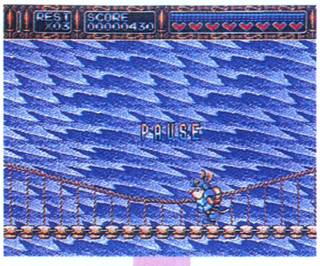
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1500ガバス

MD ロケットナイトアドベンチャー　コナミ

自分のプレーはデモで見れ!!

東京都　吉沢 修　(会員番号903989)

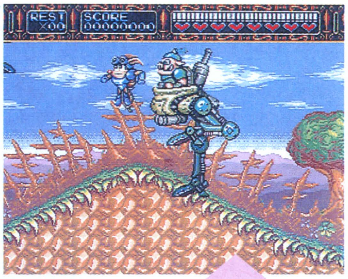
ゲーム中にポーズをかける



⬆華麗なプレーをキメたらすかさずポーズしよう。これでデモ画面はキミのモノ。

自分のプレーしたシーンをデモ画面で見ることができるという秘技が発見されたぞ。やりかたは、ゲーム中にポーズをかけて左下のコマンドを入力する。成功するとポーズの文字が反転するので、すかさずリセットしよう。これで、いつものヘタッピなデモに代わって、キミの華麗なプレーが流れるぞ。ちなみにデモで流れるのはスタートしてからポーズするまでの約60秒間だけだから、そこんとこヨロシク。

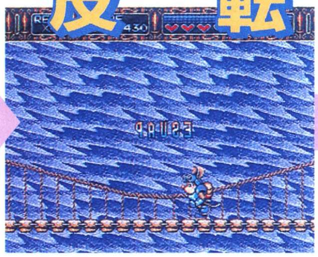
自分のプレーがデモで流れる!!



⬆見てくれ、この華麗なデモ画面を。自分のプレーはいつ見ても感動だな。

ポーズをかけて
✚ボタンの
上を7回、下を1回、
左を3回、右を1回の
順に押す

ポーズの文字が反転



⬆"PAUSE"の文字に注目。こんなふうに文字が反転すればこの秘技は成功だ。

リセットする



⬆そしてすかさずリセットして、デモ画面が出るまでじっと待つのだ。

デモが流れるまで待つ



⬆タイトル画面が出たら、もう少しの辛抱だ。何事も焦っちゃダメです。

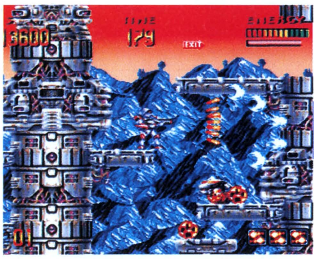
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1800ガバス

SF スーパータリカン　トンキンハウス

やっぱりあったよ、無敵モード

東京都　小川慎太郎　(会員番号903990)

ゲーム中にポーズをかける



⬆この秘技を試したい人は、ゲーム中にポーズをかけましょう。

アクションゲームでは、いまや必須とも言える(本当か?)無敵技とステージとばし技が、『スーパータリカン』に発見されたぞ。

やりかたはゲーム中にポーズをかけて、それぞれのコマンドを入力すればオーケー。このふたつの秘技は併用できるので、いきなり最終面を無敵でプレーなんてこともできるぞ。これでヘボくんも簡単にエンディングが拝めるわけだ、喜べ。ただし無敵といっても、壁などのあいだにはさまれたり、下に落ちたりすると死んでしまうので注意するように。

ポーズをかけて
Lボタンを3回、
Rボタンを3回、
Lボタンを3回の
順に押して
ポーズを解除

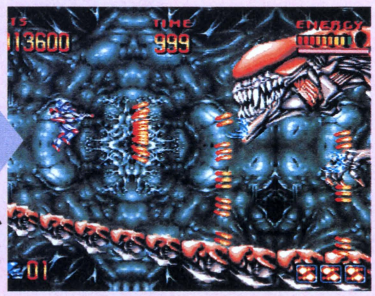
無敵モード



⬆無敵だからこんな熔岩地帯を歩いても、へっちゃらなのだ。やったね。

ポーズをかけて
右、左、下、右、
Aボタンの
順に押して
ポーズを解除

ステージをとばす



⬆ヘボくんでも最終ステージをプレーすることができるぞ。感謝せよ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2200ガバス

PC ラングリッサー 光輝の末裔 メサイヤ

好きなシナリオで楽しんじゃおう

東京都 板田知也（会員番号903991）

この秘技はロードメニュー画面に、なにかファイルがないとできないぞ。もし、まだセーブをしていないなら、とりあえずシナリオ１を終わらせてセーブしよう。その後、ロードメニュー画面で右のコマンドを入力すると、プレーしたいシナリオを自由自在に選べるようになるのだ。やったね。

ロード画面で

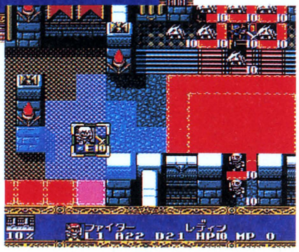


⬆この画面でセーブしたファイルがないと、右のコマンドを入力することができないのだ。

ロードメニュー画面で読み込みたいデータにカーソルを合わせて✚ボタンの右とランボタンを押したままⅠボタンを押す

いきなりシナリオ20





⬆➡この秘技を使えば、このようにいきなり最終シナリオに挑戦することだってできちゃうのだ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1800ガバス

MD 騎士伝説 講談社総研

このゲームを作った人教えて

東京都 江端輝之（会員番号903992）

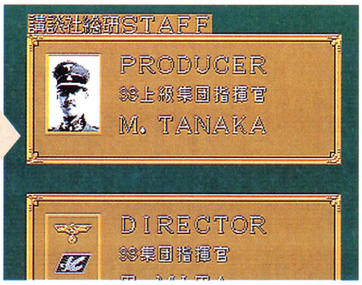
タイトル画面で



⬆このタイトル画面で右のコマンドを入力するだけで、スタッフロールが見られちゃいます。

タイトル画面で✚ボタンの下とＡボタンとＢボタンとＣボタンを押したままスタートボタンを押す

スタッフロール



⬆スタッフの顔も表示されるスタッフロールなのだ。へー、こんな人たちが作っていたのね。

戦車シミュレーションゲーム『騎士伝説』の隠しコマンドが見つかったぞ。やりかたは簡単。タイトル画面で✚ボタンの下とＡボタンとＢボタンとＣボタンを押したまま、スタートボタンを押してみよう。スタッフロールが流れるぞ。

これで、どんな人がこのゲームを作ったのかスグに見られちゃうというワケ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1800ガバス

SF 樹帝戦紀 エニックス

やっぱ、ぢゅて～ちぇんきっだよね!!

福岡県 前川臣士（会員番号903993）

かっこいい騎士たちが戦うこのゲームで、おかしなコマンドが見つかったのだ。タイトル画面でモードを選択するときに、プレーしたいモードにカーソルを合わせてコマンドを入力してみよう。するとキャラクターが猿や猫などに変わり、いつもと違った雰囲気でゲームを楽しめちゃうよ。

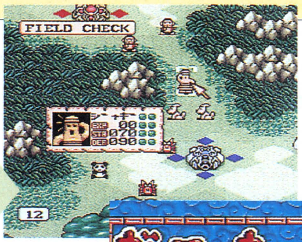
モード選択時に



⬆この画面で、プレーしたいモードにカーソルを合わせておいてからコマンドを入力する。

プレーするモードを選択するときに✚ボタンの右とＲボタンを押したままＡボタンを押す

ぢゅて～ちぇんきっ





⬆➡ギブアップでゲームを終了させ、タイトル画面に戻ると、このように画面がかわいくなっているのだ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1800ガバス

MD エコー・ザ・ドルフィン　セガ

せっかちなキミは

大分県 浜田賢弥（会員番号903994）

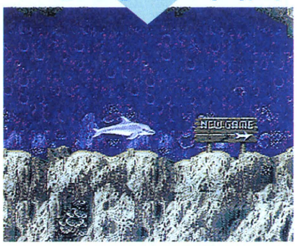
ふだんだと



⬆電源を入れると、セガのロゴが出たりして、すぐには始められない。

Aボタンと Cボタンと スタートボタンを 押したまま スイッチを入れる

いきなりこの画面



⬆上のコマンドを押したまま電源を入れるとこの画面になる。便利ですな。

なにがなんでもゲームを早く始めたい人に朗報。ふだんはカートリッジをセットして電源を入れると、セガのロゴマークが現われるよね。しかし、AボタンとCボタンとスタートボタンを押したまま、電源を入れてみよう。いきなりニューゲームとパスワードを選ぶ画面になるよ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1600ガバス

GB 競馬予想 勝馬貴族　キングレコード

スタッフロールでパカラン

兵庫県 馬場誠二（会員番号903995）

タイトル画面で



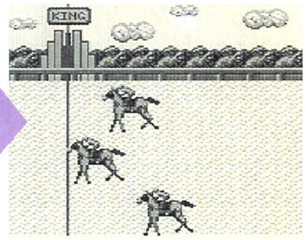
⬆タイトル画面で"PUSH START"の文字が点滅してからコマンドを入れろ。

競馬予想をするためのデータ入力に疲れてしまったら、この秘技を使ってなごむといいぞ。

タイトル画面で、✚ボタンの上とBボタンとセレクトボタンを押したまま、Aボタンを押してみよう。すると、馬が走っていくアニメーションとスタッフロールが見られるのだ。少しはなごんで疲れが取れたでしょ。

タイトル画面で ✚ボタンの上とBボタンと セレクトボタンを 押したまま Aボタンを押す

パカランパカラン



⬆スタッフの紹介と馬の走るアニメーションが交互に表示され楽しめるのだ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

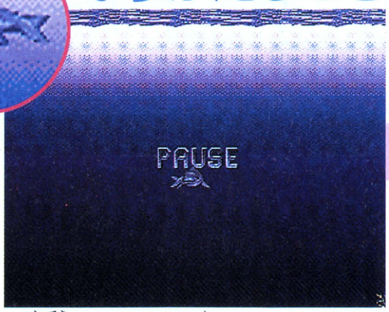
MD エコー・ザ・ドルフィン　セガ

息をしなくても平気な海豚はいるかいっ

北海道 西村総一郎（会員番号903996）

ふりかえるとき

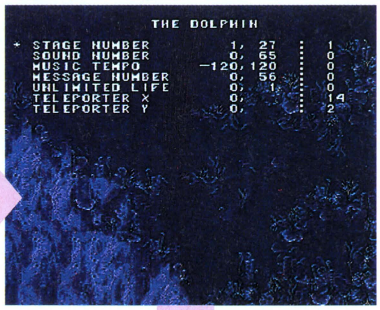




⬆➡エコーがこのポーズをしているときに、ポーズをかけるのだ。

ポーズをかけた画面で ✚ボタンの右、B、C、B、C、下、C、上、の順に押す

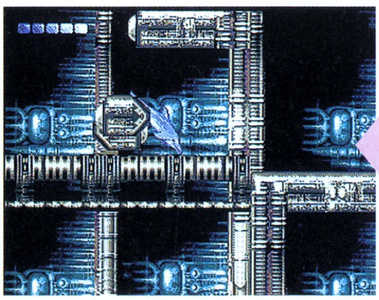
デバッグモード



⬅画面が切り替わり、デバッグモードで各種設定ができるのだ。

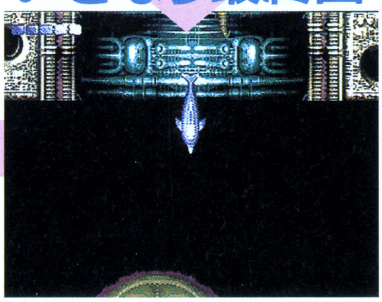
エコーが無敵になったり、好きなステージから始められたり、出現位置も変えられたりするデバッグモードが見つかった。まず、エコーを海のなかでUターンさせ、顔を正面へ向けた瞬間にスタートボタンを押してポーズをかける。そして右のコマンドを入力するのだ。デバッグモードになるぞ。

無敵だっ



⬅無敵にすれば、息をしなくても永遠に海のなかを泳いでいられるぞ。

いきなり最終面



⬅デバッグモードを使えば、いきなり最終面に挑戦することだってできる。

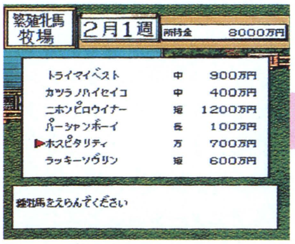
おもちゃ券
1500円
ファミ通チケット
1200ガバス

SF サラブレッドブリーダー ヘクト

1週間後はもう2歳

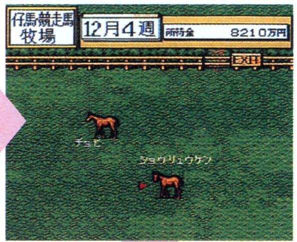
三重県　神ノ口英之(会員番号903997)

種つけをする



⬆2月の第1週に種つけをするのだ。

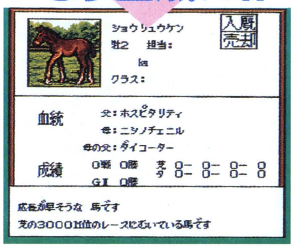
仔馬が生まれた



⬆うまく受胎すれば、12月の第4週にかわいい仔馬が生まれるはずだ。

まず、2月の第1週に種つけをしよう。うまく受胎できないこともあるので、直前でセーブしておくといいぞ。さて、ちゃんと受胎すれば、12月の第4週に仔馬が生まれる。その時点で仔馬は当歳馬なのだが、翌週の1月第1週になると、1週間しか経っていないのにもう2歳馬になってしまうのだ。

もう2歳だ!!



⬆つぎの週である1月の第1週には、仔馬は2歳になってしまうぞ。

おもちゃ券
1500円
ファミ通チケット
1100ガバス

SF サラブレッドブリーダー ヘクト

お好きな騎手でいこう

大阪府　浦林則夫(会員番号903998)

騎手を選ぶとき



⬆レースの登録後、騎手を選ぶ画面。なんかイマイチいい騎手がいない。

レースに勝つためには、強い馬と優秀な騎手が必要。そこで、好きな騎手を自由に選べる秘技を紹介するぞ。レース登録後の騎手選択画面で好きな騎手がいなかったら、キャンセルボタンを押そう。そのあと、もう一度騎手選択画面にすると、さっきとは騎手が変わっているのだ。

キャンセルだ

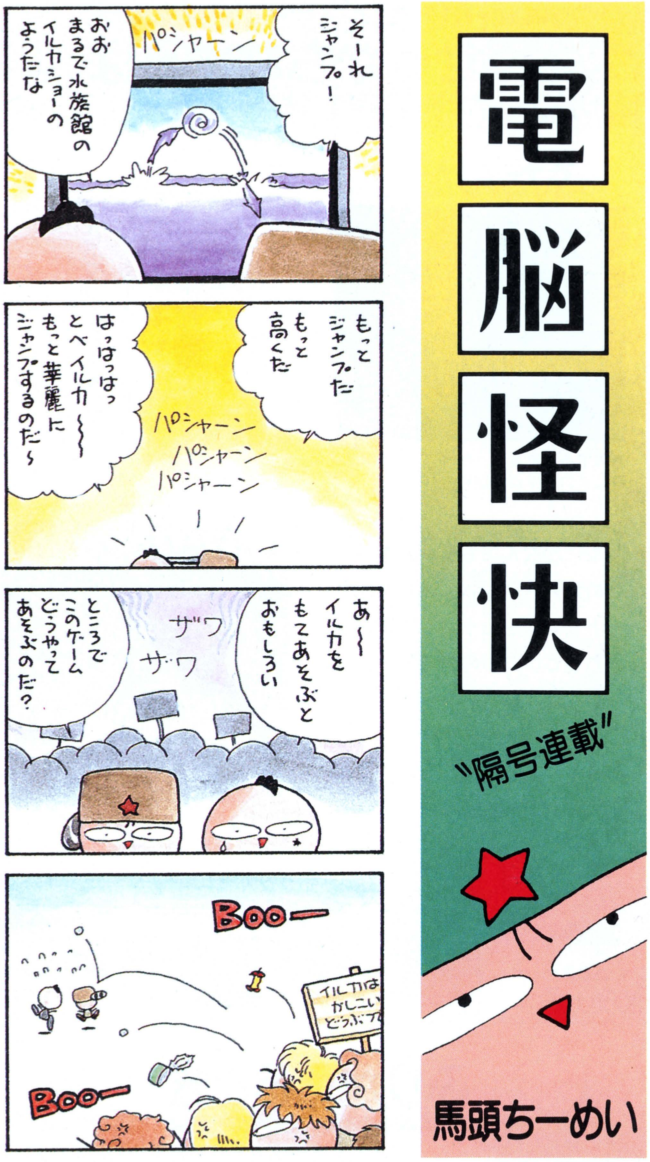


⬆そんなときは、キャンセルして、もう一度まえの画面に戻しちゃえ。

これでよし



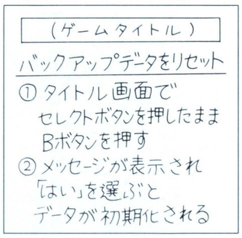
⬆騎手を選び直すことができるのだ。今日のレースもこれでイタダキだ!



禁断の秘技 大募集

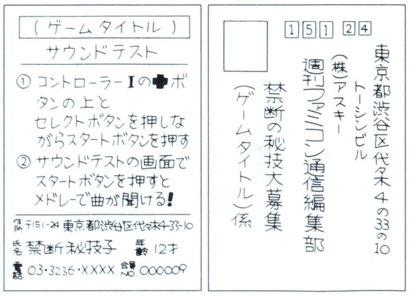
豪華な賞品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とメタリックガバスチケット、ファミ通会員証がプレゼントされるぞっ! 応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケーだ。待ってるぜ!!

●ファックスの場合●



ファックス番号は
☎03・5351・8144

●はがきの場合●



徹底攻略





龍虎の拳
りゅうこのけん

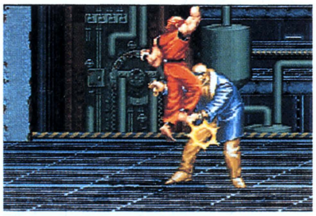
SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	ケイアミューズメントリース 10月29日発売 9800円 16メガ	

ネオジオからスーパーファミコンに移植された、人気アクションゲーム『龍虎の拳』。今回は対コンピューター戦のストーリーモードを完全攻略するぞ！

必殺技を駆使しストーリーモードに挑め！

ストーリーモードでは、リョウとロバートのどちらかを選んで戦う。このふたり、若干差はあるものの、使える技はほとんど同じだ。必殺技の入力コマンドもいっしょなので、まずはこのふたりを使いこなせるように練習しよう。とくに、ここで紹介している技は、実戦で非常に役にたつので、絶対マスターしておくこと。コマンドはかなり入りやすくできている。技の出しかたを覚えれば、慣れるのは簡単だぞ。

なお、入力コマンドは敵が左側にいる場合の方法だ。敵が右側にきた場合は左右を逆に操作しよう。



⬆ここに紹介した以外の技もあるが、それほど有効ではない。下手すると反撃を食らってしまうことも多いのだ。

投げ技

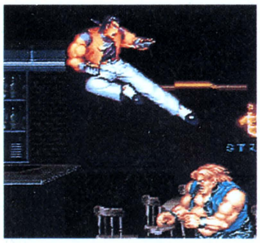
敵の近くで、✚ボタンを左右どちらかに入れて投げボタンを押す技。かなり大きなダメージを与えられる。接近戦に弱いキャラに、ジャンプで一気に近づければ、非常に有効な技だ。どのキャラ相手でも使えるぞ。



⬅リョウとロバートでは投げかたが違うのだ。

三角跳び蹴り

ジャンプ中に投げボタンで、画面の端を蹴って、瞬時に敵に蹴りを食らわせる。蹴りを出すタイミングをズラせるようになれば、かなり使える技。



⬅ふつうに跳び蹴りをするより、高く、遠く跳べるのが特徴。着地するまで敵は攻撃してこない。

虎煌拳・龍撃拳

↓、↘、→、パンチボタン

離れた敵に気をぶつける必殺技。連続で出すことも可能で、敵を牽制したり、スキあらば大ダメージを与えられるなど、かなり使える技。しかし、技を出すときに間があるので、そこを狙われやすい。敵との距離を開けておかないと、逆襲が恐いぞ。あまり気合を消費しないのがありがたい。



⬅連続で撃てて、当たるとでかいのでよく使うぞ。

暫烈拳・幻影脚

→、←、→、投げボタン

パンチ、キックを連続でくり出し、敵に反撃のスキを与えない必殺技。少しなら射程圏内を離れていても、敵を吸い込んでくれる、気持ちのい〜攻撃だ。



⬅リョウは連続パンチの暫烈拳。とっさに出せるように練習だ！

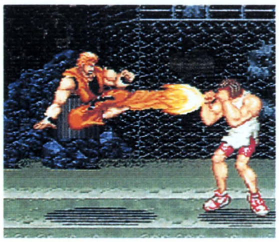


➡ロバートは連続蹴りの幻影脚。ガードしても反撃できないのだ。

飛燕疾風脚

↙、→、キックボタン

敵との距離が離れていても、一瞬にして攻撃範囲に入る、連続蹴りの必殺技。敵に与えるダメージとしては大きくないが、気合をほとんど使わないので、ピンチに強い技なのだ。しかし、近距離でこの技を出そうとすると、簡単に反撃されるので、出すときは注意。



⬅ガードされやすいが、離れている敵に使えるぞ。

覇王翔吼拳

→、←、↙、↓、↘、→、パンチボタン

ストーリーモードでは、ボーナスステージで修行に成功しないと使えない、超必殺技。気合をたくさん使う分、敵の体力をほとんど奪ってくれる強力な攻撃だ。しかも、技をガードされても、体力をかなり減らすことができる。しかし、その反面、スキが大きくなってしまうのが短所。使うときは慎重に使わないと、気合を一気に減らすだけ。



⬅当たれば勝ちは間違いなし！ と思う……。

最強レベルで8人の敵を倒せ！

リョウとロバーツを使いこなせるようになったら、ストーリーモードに挑もう。格闘ゲームが得意な人ならば、基本のレベル4は簡単にクリアーできるはず。ここはひとつレベル8に挑戦してみよう。

レベル8だと、虎煌拳・龍撃拳などは簡単にガードされてしまう。しかも、敵の行動も計算されていて、なかなか強いのだ。ネオジオ版のアルゴリズムとも違っているので、スーパーファミコン版独自の敵を倒すパターンを見つけ、技を出す腕を磨かないといけないぞ。



⬅レベル8だと必殺技がほとんどガードされてしまう。



⬅跳び蹴り、投げは大体のキャラに通用するぞ。



VS. 1 藤堂竜白

必殺技は重ね当てしかないが、接近すればあっという間に重ね当てが炸裂。跳び蹴りも使えるという、身のこなしが軽いのが特徴。攻撃は単調だ。

下手をすれば、いちばんやりにくい相手であるのが、この藤堂だ。スキを見つけないで必殺技を当てるのは不可能で、近づくとすぐに重ね当てをくり出してくる。

まずは挑発して気合を減らし、タイミングを足元に定めて跳び蹴りを食らわせよう。それをしつこくくり返すのだ。もし、藤堂がジャンプしたら、着地点で暫烈拳・幻影脚を出して待っているのだ。それ以外はガードを固めよう。

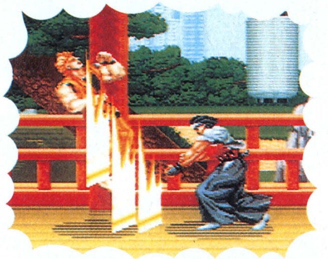


⬅必殺技はひとつしかないので、攻撃は地味。



➡三角跳び蹴りをする藤堂。着地点が弱点。

接近戦は要注意！



⬆必殺技、重ね当て。近距離での攻撃だが、その威力は大きい。瞬間的に出せる技なので、ガードしにくいのだ。

必勝！ 藤堂戦攻略パターン



⬆まずは足元を狙ったジャンプキック。上半身にキックをあわせても、ガードされて重ね当ての餌食だ。

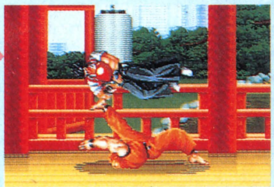
⬇近づいてきそうなときは、虎煌拳で牽制して、うしろに下がらせよう。うまく直撃すればもうけものだ。





⬆三角跳び蹴りしてきたら、暫烈拳を着地点の辺りで撃っていれば、勝手に吸い込まれてくるぞ。

⬇ジャンプで近づいて投げろ！ ジャンプ中に投げボタンを連射していれば、簡単に技は入るだろう。





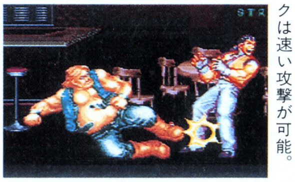
2 ジャック・ターナー

動きは鈍いが、パワーは強大な男。極ナックルパート、超ドロップキック、スライディングキックといった必殺技を使う。唯一投げ技を使えるキャラでもある。

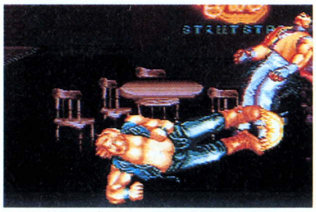
自ら近づくのはやめておこう。投げ技を簡単に食らうぞ。離れて気合を何が何でも減らしておこう。そうしないと超ドロップキックがとんでくるのだ。虎煌拳を連続で撃てば、2発に1発は当ってくれる。もし近寄ってきたら、瞬時に投げ飛ばしてやるのだ。



⬅以外に厄介な技が、投げなのだ。

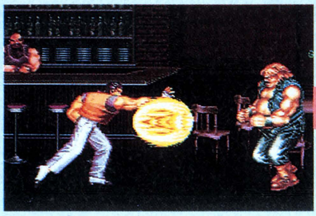


⬅スライディングキックは速い攻撃が可能。



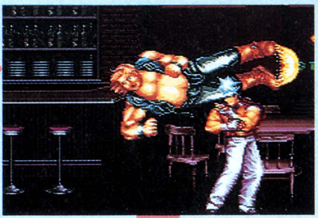
⬆超ドロップキックで体力激減。しかし、うまくガードすれば、技の後がスキだらけなので攻撃のチャンスだ！

必勝！ ジャック戦攻略パターン



⬆まずは龍撃拳で攻撃。ほかのキャラとくらべると、ヒットしやすいぞ。当たるだけ連発してみよう。

⬇超ドロップキックはガードするだけ。倒れているあいだが攻撃のチャンス！





⬆倒れているあいだに投げてしまうのだ。なんの抵抗もなく技が決まる。



⬆跳び蹴りは、ほかの技がなかなか効かないときに。だが、投げられる確率は大。

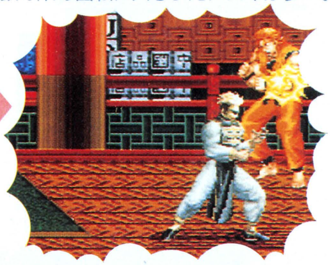


VS.3 リー・パイロン

す速い動きを武器にする、中国拳法の達人。鉄の爪による回転攻撃や、百烈旋風脚、百烈拳という連続的な攻撃の必殺技が得意。鉄の爪の回転に入るまえにスキが多い。



➡離れた場所から、百烈旋風脚を食らって倒され……。



⬆起き上がったところに百烈拳が、容赦なく入る。防御する暇もないのだ。



⬅回転攻撃の鉄の爪は、上下2段の攻撃なのだ。

とんでもないダッシュ力を持っているリー。そのため、いったん倒されると、連続で必殺技を出して反撃のスキを与えてくれないのだ。タイミングをずらした跳び蹴りや、立ち上がる瞬間に虎煌拳を浴びせるのが有効。相手が近づいてきたときには、投げ技が非常に決まりやすいぞ。

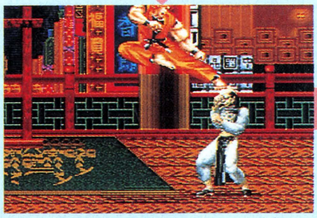
必勝！ リー戦攻略パターン



⬇出だしからいきなり虎煌拳で、敵に先制をかけよう。けっこう当たるぞ。



⬇最後は投げでトドメをさす。投げ技はあっさりと入ることが多いのだ。



⬆気合がネタ切れしたら、ジャンプキック。外しても投げることができる。



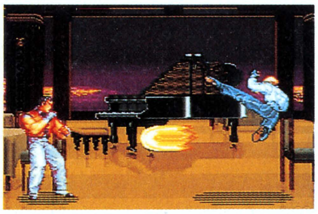
⬆挑発でリーの気合をなくしておくのも、スムースに攻略するための要素だ。



VS.4 キング

細い体で打ち出す蹴りはムエタイゆずりの技。激しい連続攻撃は反撃を許さない。跳び2段蹴りやベノムストライク、烈風脚という、足技を得意とする。じつは女。

キングは必殺技ベノムストライクを出す間隔が極端に速い。そのため、距離を置いていても手を休める時間を与えてくれないのだ。そのため、まずしなければいけないのが挑発。多少ダメージを食らってもいいから、必殺技を出させ、その合間に挑発するのだ。気合がなくなったら、跳び蹴りと投げ、虎煌拳の連射を与えよう。トドメに虎煌拳などの必殺技で倒すと、おもしろい展開になるぞ。



⬆連続で撃つことができるベノムストライク。気合がなくなるまでに10発以上連射することができる。

必殺技でぶるるん

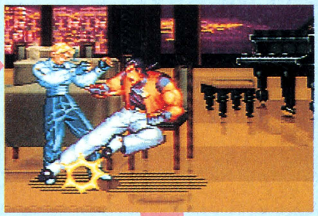


⬆最後を龍撃拳で決めると……なんと服が破れてプヨプヨなものが。じつは女性だったというのは公然の秘密である。

必勝！ キング戦攻略パターン



➡とにかく気合を減らせ。それがコツ。



⬇気合をなくしたら一気に攻めろ。ジャンプして近づかないとローキックの餌食。

とにかく挑発!!

⬇最後はやっぱり龍撃拳。パイパイ拝むためにはこれしかないぞ。気合をしっかり溜めておくのだあ!!



⬆跳び2段蹴りができたら、防御して投げの態勢に。チャンス到来だ！



ボーナスステージ活用法

ボーナスステージは、ストーリーモードでふたりの敵を倒すごとに行なえる。その内容は左の3つ。このうちひとつを選んで修行を行なうわけだが、成功すればステータスが上がる。もし、純粋に8人を倒すだけのためなら、ビール瓶切りを2回、氷柱割りを1回行なうだけでいいだろう。覇王翔吼拳はなくても大丈夫だろう。強要はしないが……。



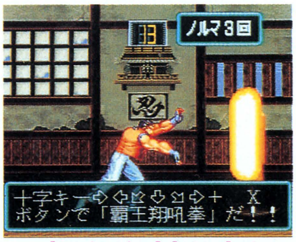
ビール瓶切り

ゲージのレベルを、タイミングをあわせて止め、5本のビール瓶を切る修行。ビール瓶を何本切ったかによって、気力の上限が成績にあわせてアップする。1回はやっておきたい。



氷柱割り

氷柱が何枚割れるかを、10秒間で押せたボタンの連射速度で計って決める修行。割れた枚数によって、成績ごとに体力がアップする。体力が心配な人はできるだけやっておくこと。



超必殺技伝授

10秒間に5回、覇王翔吼拳を撃つことができると、ゲーム中でも覇王翔吼拳が撃てるようになる修行。VSモードは、いつでも出せるが、ストーリーモードでは、伝授されないと使えない。



VS.5 ミッキー・ロジャース

闇の世界へと身を投じたボクサー。バーニングアッパーやローリングアッパーといった、遠距離攻撃の必殺技を持つが、通常の攻撃でさえ破壊力は絶大。

破壊力のあるアッパーを武器に持つ。このため、接近戦はこちらが不利になるだけ。できるだけ距離を置いて、スキを見てジャンプで近づこう。このときに、投げるか跳び蹴りを入れる、基本的な攻撃が効く。あまり距離を置いていても、バーニングアッパーなどの遠距離攻撃をしてくるので、とびまわって敵を攪乱しよう。虎煌拳などは、ほとんどパンチで消されてしまうので、使わないように。



➡バーニングアッパーは、離れた敵を狙う。



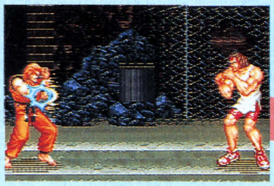
➡ローリングアッパーは同じく地上から狙う。

強力アッパー注意



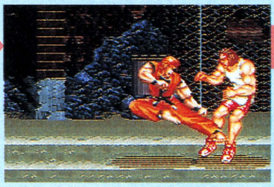
⬆しかし、いちばん恐いのは、接近したときのただのアッパー。しゃがみガードしないとまともに食らうのだ。

必勝！ ミッキー戦攻略パターン



⬆できるだけ距離は置いて、間合を開いておく。挑発も無駄だと思って戦うべし。必殺技は避けられるぞ。

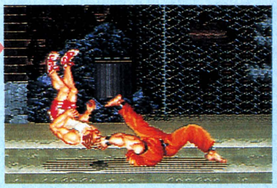
⬇ジャンプして跳び蹴り。足元を狙うように蹴るのだ。そうすれば必ずダウンするので……。





⬆すぐさまミッキーに近寄って、✚ボタンを入れたまま投げボタンを押す。起き上がる瞬間を狙うのだ。

⬇すると簡単に投げられた。これをくり返すと、もしかするとノーダメージクリアも夢じゃないぞ。





VS.6 ジョン・クローリー

マーシャルアーツの使い手で、す速い攻撃展開で恐れられる。連射可能なメガスマッシュや、フライングアタック、オーバードライブと、近遠多彩な必殺技を持つ。

キングと同じように、必殺技メガスマッシュを連発で撃てるので、なかなか反撃できない。やはり、メガスマッシュを撃たせ、挑発なども使って気合を減らそう。しかし、メガスマッシュはガードで受けてると、ダメージがジワジワ増えるので、ジャンプで避けるのが正解。少しでも気合が増えると必殺技を使ってくるので、接近しても気をつけよう。

気合を減らしても、こちらの必殺技はなかなか通用しないので、跳び蹴り＆投げを地道にくり出すのがいい。虎煌拳などで牽制しながら、基本攻撃だ。



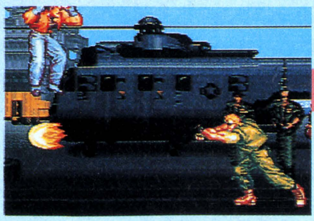
⬆連射が可能なメガスマッシュ。飽きがくるほど撃ってくる。できるだけジャンプして避けよう。

⬇気合十分のときに近寄ると、連続キックの必殺技、オーバードライブキックが。



離れても恐い人

必勝！ ジョン戦攻略パターン



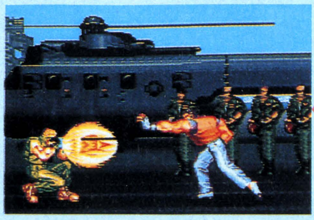
⬆とにかく気合を減らせ。メガスマッシュはジャンプで避けるのだ。



⬅ジャンプキックで倒して挑発。



⬆気合がなくなったところで、一気に反撃。ジャンプで接近して片手投げ！



⬆龍撃拳は、ガードの上からでもダメージを与えてくれる。気合をムダにするな。

リョウとロバートの違いは？

ネオジオ版では、リョウとロバートには若干の違いがあった。それではこのスーパーファミコンに移植された『龍虎の拳』ではどうだろう？ ネオジオ版でのリョウとロバートの違いは、以下の点があげられていた。技の出る速さと威力、当たり判定の大きさ、ガードの巧みさ、などだ。このうち、当たり判定に関しては、双方あまり変わらないようだ。ほかのふたつについては、そのまま移植されているようである。ただ、ガードについてはあまり差があるわけではないが……。技の出る速さについてはロバートが勝っている。その代わりに破壊力は若干落ちる。リョウはといえば、まったくロバートと逆の性質だ。

では、どちらがいいかというと、それはプレーヤーの好みによる。一発の力に賭けている人はリョウを、スキのない連続技を見せるならロバート、と考えられる。自分の攻略スタイルにあったほうを使おう。

パワーの龍



⬆技が出るのは遅いが、それが決まれば敵を十分苦しめられるリョウ。このパワーを活かすには、敵にスキを作らせるような、そんな攻略を見つけ、1発に賭けるのがいいかも。

スピードの虎



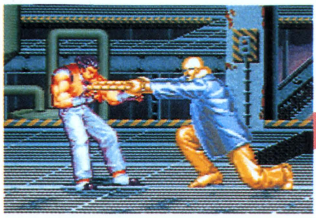
⬆す速い動きで、敵にスキを見せない攻撃ができるロバート。パワーはリョウに劣るが、スピードがある分、積極的に攻撃に出られるというもの。誰よりもさきに技をかけられるのが強みだ。



VS.7 MR.BIG

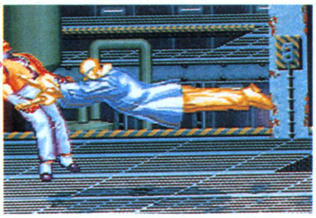
サウスタウンの影の支配者。足が悪く、移動は遅いが、両手に持つ棍棒で敵につけいるスキを与えない。クロスダイビング、グランドブラスターという必殺技を使う。

休むことのない攻撃で、相手を圧倒してくる、手強いヤツ。棍棒の使い手なので、間合いが長く、近づくことが難しい。その上に連続攻撃が得意なので、スキを見ないと攻撃できないぞ。一撃一撃はとても強烈。ジャンプで懐に入り、投げ飛ばすのだ。虎煌拳なども通用するが、失敗すればすぐに反撃を受けるので、注意して使おう。

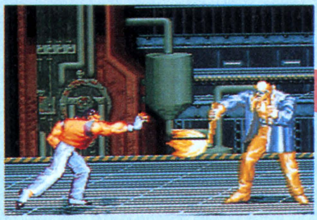


⬆MR.BIGの嫌なところは、容赦のない性格。棒術をガードしても、大きなダメージを与えてきて……。

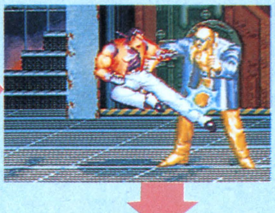
⬇油断したところに、クロスダイビングでトドメをさしにくる。強すぎ。



必勝！ BIG戦攻略パターン



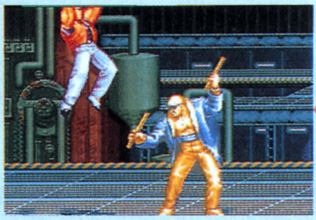
⬆気合が多いうちは距離を置いて、龍撃拳を撃っていよう。挑発も忘れずに。



⬅気合がなくなったところでジャンプキック。



⬆クロスダイビングはしゃがんで避け、着地したところを投げる。



⬆間合いが長いので、ジャンプで接近すること。投げ技がかかりやすいぞ。

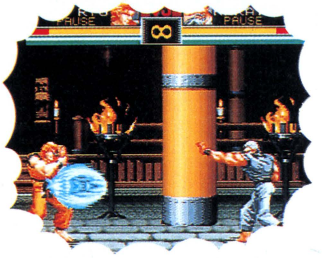


VS.8 MR.KARATE

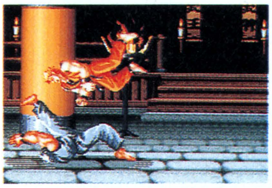
不敗の格闘家を名乗る、謎の空手家。使う技はリョウとまったく同じ。覇王翔吼拳まで使える。気合の回復度が速く、まさに最強の敵といえる。その正体は……。

使う技はリョウ、ロバートとまったく同じ。しかも、なくなった気合を短時間で回復できるので、必殺技をたくさんくり出してくる。しかし、これまでの敵とくらべると技がかかりやすいぞ。もし、ダッシュで突っ込んできたら、虎煌拳を撃つと当たるのだ。ジャンプで飛び込んできたら、暫烈拳か投げで応戦。ただ、1回攻撃をまともに食らうと、連鎖的に必殺技を出してくるので気をつけよう。

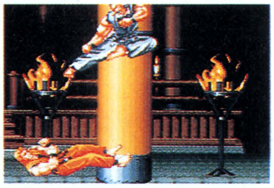
使う技がそっくり！



⬆虎煌拳を撃ってくるとは!?　このほかの技もリョウにそっくり。しかし、その分弱点は見つけやすいかも。



⬅投げ技があるので、接近戦は注意。



➡三角跳び蹴りもできる。空中戦強し！

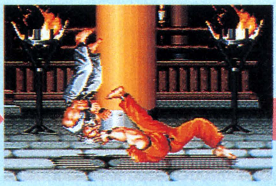
必勝！ KARATE戦攻略パターン



⬆KARATEの攻撃は慎重なので、積極的に攻めるべし。ジャンプで接近するのだ。着地と同時に攻撃せよ。

⬇突っ込んできたら虎煌拳。この状態だと当たる確率は高い。ガードされたら少し下がろう。





⬆ジャンプキックから投げ技の連携プレー。タイミングさえ誤らなければ、間違いなく決まるはず。

⬇ジャンプしてきたら、着地点から1歩下がって百烈拳。倒れて起き上がったところを投げ飛ばせ！

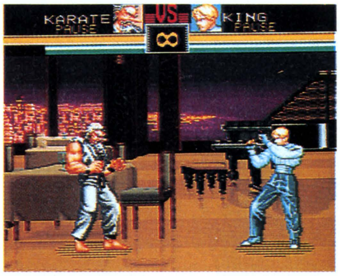


対戦モードはこう戦え!!



対コンピューター戦を攻略してきたが、人との対戦の場合はどうだろうか？　これまでの攻略にあったように、コンピューターの攻撃方法がそのまま対戦で有効といえる。連続技の得意なキャラ、空中戦の得意なキャラと、それぞれの特徴を活かして戦うのだ。そのまえに、どんな必殺技があるのかは覚えよう。虎煌拳の入力コマンドは、大体のキャラの必殺技のひとつに共通しているぞ。

もうひとつアドバイス。必殺技のアクション中にコマンドを入れて、必殺技が終わったあとに最後のボタンを入れると、連続して技を出すことが可能。覇王翔吼拳なんかも、この方法で連射できるぞ。自分の好きなキャラを選んで、必殺技をマスターするのだ。



⬆MR.KARATEは気合の回復力が高く、対戦でこのキャラを使うと、相手からひんしゅくをかうという強力なキャラだ。

各キャラの必殺技をマスターするのだ！

緊急速報2



ナイトトラップ
NIGHT TRAP



『ナイトトラップ』、それは夜のワナ。今日もワナにとびきりの美女が……と思ったら黒ずくめの男ばっかり!!

メガドライブ	アドベンチャー	CD-ROM
	セガ　11月発売予定　8800円	



彼女たちをヤツらから守るのが任務だ

撮り込み画像を駆使した、やり応え十分のアドベンチャーゲームがメガ-CDに登場したぞ。その名も『ナイトトラップ』だ。まるでハリウッド映画のようなサスペンスタッチのストーリーがキミをモニターの前に釘付けにするだろう。台詞のほうも実際に洋画を吹き替えている声優さんが担当しているからムード満点なのだ。

ゲームの舞台は行方不明者が続出する、とある湖畔の別荘。この別荘を監視する特殊部隊のひとりがこのゲームの主人公だ。任務は、今夜別荘を訪れる6人の招待客を、つぎつぎと浸入してくる黒ずくめの男(?)たちから守ること。はたしてみごと遂行できるだろうか?



☗とある湖のほとりにある別荘がこのゲームの舞台だ。観光気分で別荘を訪れた招待客たちの運命やいかに……。



☗こいつらが別荘のなかを徘徊する問題のヤツら。黒ずくめだけど、目立つよなあ、やっぱり。ちょっとマヌケです。

STORY

ある湖の周辺で、行方不明者が多発していた。捜査に乗り出した特殊部隊、SCAT(セガ・コントロール・アタック・チーム)の長官シムスはマーチン家の別荘に目をつけた。調べてみると、なぜか別荘には隠しカメラとそれに連動するトラップが。そんな折り、別荘に5人の少女とひとりの少年が招待客として訪れた。SCATは別荘を監視するが……。

これがSCATだ



すなわち、キミのするべきことはだな……

キミが監視するマーチン家の別荘には8つの部屋があり、それぞれに隠しカメラがついている。キミはアイコンを使ってカメラを切り替えながら6人の招待客の安全を確認し、不審な黒ずくめの男たちを見つけたらすぐさまトラップを作動させ、ヤツらを捕獲しなくてはならない。どうやってトラップを作動させるかについては、つぎのページで詳しく説明しよう。



☗別荘は居間、台所、寝室、風呂場、玄関、2つのホール、駐車場の8つに分かれている。それぞれに目を光らせていないと任務はとても遂行できないのだ。



ケリー

マーチン家に招待客として潜り込んだSCATの優秀な隊員。まだ10代。

シムス



SCATの隊長を務める渋いオヤジ。作戦に失敗するとクソミソに言われる。

ヤツらを捕獲するための3つの条件だ

それでは、実際に黒ずくめの男たちを捕まえるにはどうしたらいいのかを説明しよう。ヤツらをトラップにかけるには、つぎに挙げる3つの条件すべてを満たさなくてはならない。けっこうタイミングがシビアなので最初のうちは失敗も多いだろうけど、何度もくり返してコツをつかもう。マーチン家に招かれた6人の運命はキミの肩にかかっているのだ。がんばれ。



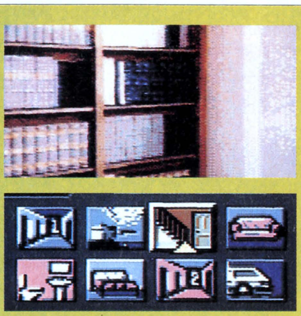
⬆基本は各部屋の監視。眠たくても眠っちゃイカンですよ。



⬆キミの持っているコントローラーがすなわちトラップを操作するリモコンだ。

条件その1

まず第一の条件として、黒ずくめのヤツらが浸入した現場を見ていなくてはならない。8つの部屋ではそれぞれリアルタイムで時間が流れているから、こまめにアイコンを切り替えていないとヤツらを見逃してしまうぞ。会話が行なわれている部屋を見つけると、つい聞き入ってしまうのが人情だけど、ここは6人の安全のために我慢して早めに切り替えを。



⬆誰もいない部屋だからといって監視を怠っていると任務を遂行できないぞ。アイコンを駆使してチェックするのだ。

条件その2

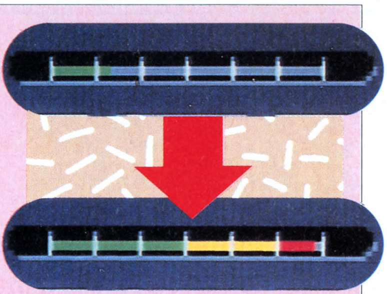
別荘内のトラップと、それを操作するリモコンはアクセスコードという信号で結ばれている。信号は6つの色で表わされ、トラップとリモコンが同じ色のコードにアクセスして初めて、トラップが作動するのだ。コードは別荘の人間がときどき変えてしまうから、会話をチェックしていないとダメだぞ。



⬆会話をチェックしたら、すぐさまコードをチェンジ。モニターの下に表示されているのが現在選択されているコードだ。

条件その3

以上ふたつの条件を満たしてても、ヤツらを捕獲できるとは限らないのだ。最後の条件はタイミング。ヤツらがトラップの上を通る瞬間にリモコンを押さなくてはならないのだ。そのタイミングは画面のメーターが教えてくれるぞ。右の写真のようにメーターがレッドゾーンに振れたときがそのときだ。



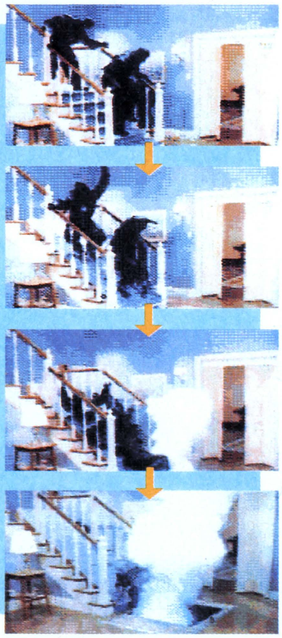
⬆上の写真が異常のないとき。これが下の写真のようになったら作動させよう。

キミとヤツらの戦いはこんな感じだ

実際にゲームを始めてみると、つぎつぎと巻き起こる事件に圧倒されるはず。しかしあわててはいけない。あまりにヤツらを捕獲できないと、SCATの長官であるシムスに任務を降ろされてしまうのだ。



捕獲に成功!!



つぎつぎとヤツらが!!

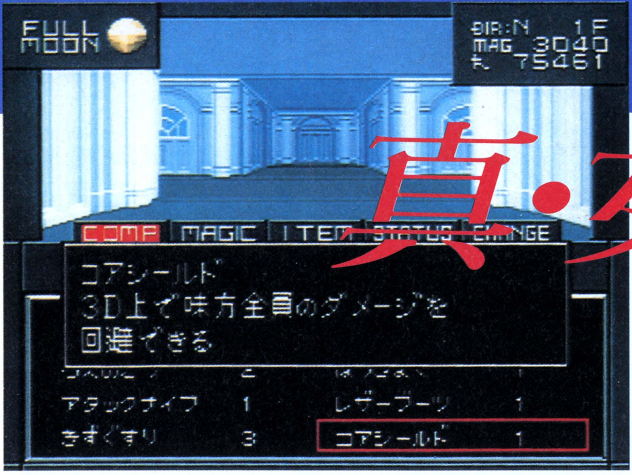


目が離せない



開発状況

ついに完成しました。映画に迫る実写動画の迫力！衝撃的な作品です。楽しみに待ってテネ!!　セガ　竹崎



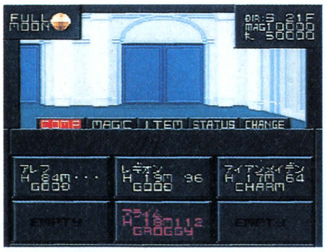
特報 真・女神転生II

もうカルトRPGとは呼ばせない!! 大ヒットした前作により、『メガテン』信者も急増。期待高まる続編の新情報を伝えよう。

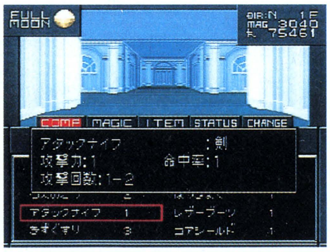
スーパーファミコン SF	RPG	バックアップ カートリッジ
	アトラス 発売日未定 価格未定	容量未定

新システム発覚!! 気になるこぼれ話も

今回お届けする新情報は、おもにハンドベルトコンピューターとターミナル通信に関するもの。知らんぞ、という人のために説明すると、前者は主人公たちが歩いたダンジョンをオートマッピングしてくれたり仲間にした悪魔を管理してくれるシステム。携帯用のパソコンみたいなものだ。後者は町と町を結ぶ移動システムで、ここにアクセスすれば町から町へ一瞬にして移動することができる。じゃ、両者の最新画面写真をどどんと紹介だ。それから、アトラスに『II』に関する裏話なんかも聞いてきたので読んでちょうだい。



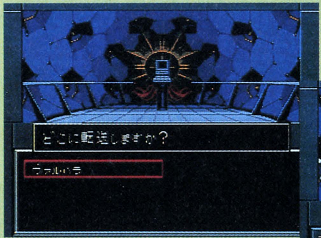
⬆これがストックした仲魔をチェックするときの画面。悪魔の状態がこのようにわかりやすく表示されるのだ。う～ん、早く仲魔をストックしたいなあ。



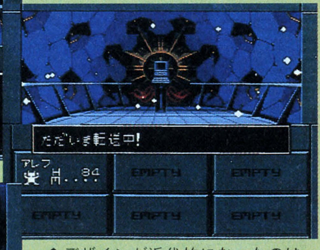
⬆『II』ではハンドベルトコンピューターを使ってアイテムなどの鑑定ができるようになったのだ。ダンジョン内でますます頼りになる存在になりそうだね。

ターミナルと転送

前作では町から町への移動に重宝したターミナルシステム。『II』でもその存在が確認されたぞ。根本的なシステムは変わってないが、ターミナル室のデザインや転送中のグラフィックが一新されたのだ。



⬅これが新しくなったターミナル。幾何学模様の壁など、近代的なデザインになっているよね。

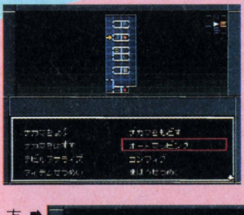




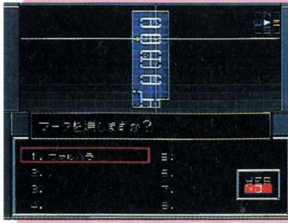
⬆デザインが近代的になったのは、前作からの4～50年のあいだにあったと推測される科学的発展を考慮したため。完成された世界観はさすが。
⬅転送の瞬間の画面がこれ。前作での転送のように、モニターのなかに吸い込まれていくグラフィックになっていることがわかるかな?

さらに便利になったオートマッピング

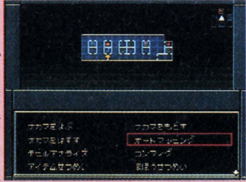
オートマッピング機能がさらに便利になったぞ。ダンジョン内を移動しているとき、もう一度来たい場所にマークを付けておけば、どこからでも一瞬にして戻ることができるのだ。



⬅邪教の館などもマップ上に表示されるのだ。



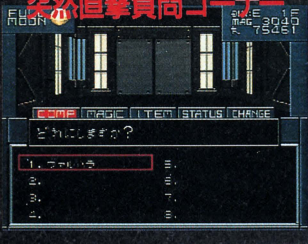
⬅このようにマップの上にカーソルを合わせてマーク。



➡マップの右上には進行方向が表示されるのだ。

前作はシリーズ4作目だった?!

突然直撃質問コーナー



――『II』はシステム的にかなり便利になりましたが内容のほうは?

アトラス 物語のほうは前作よりさらに深くなっているんですよ。イベントでの選択肢にもかなり迷うはずです。誰がプレーしても同じという一本道のシナリオではありませんので、一度ではすべてのイベントをこなせないかもしれませんね。

――これからも『メガテン』の世界は広がっていくのでしょうか?

アトラス スタッフのなかには前作がじつは『IV』で、本作が『V』に当たるという壮大な説もありまして(笑)。まだまだ可能性を秘めてるようです。

――それは楽しみですね。どうもありがとうございました。



新着ゲーム通信

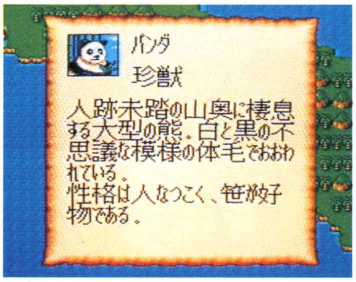
SF スーパーファミコン 大航海時代Ⅱ

シミュレーション
バックアップカートリッジ
光栄 発売日未定 価格未定 16メガ

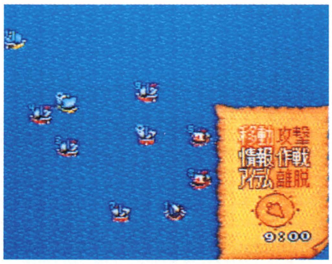
目的はいろいろ……

大人気シミュレーションゲーム『大航海時代』。その第2弾が、ついにパソコンから移植されスーパーファミコンに登場だ。

プレーヤーの選択できるキャラクターは全6人と、前作よりも増えたぞ。このなかから気にいったキャラクターをひとり選んで、世界の海へと冒険に旅立とう。各キャラクターには、イスラム商人、女海賊、冒険家、などといったタイプがあるぞ。商人は貿易で利益をあげる、海賊だったら敵国と戦い勝利を収める、冒険家は発見されていない古代の遺跡や珍獣を見つけるなど、キャラクターによって目的もいろいろなのだ。それぞれのキャラクターに合った目的を果たすことによって、名声を高めていくことができるぞ。名声の値をある程度まであげると、国王から指令が出されるようになる。この指令を果たすことにより、爵位を授かることができるのだ。また、自国の不利になるような行動をとると、爵位を取り上げられることもあるので気をつけよう。



⬆冒険家になって、いろんなところを探検していると、こんな珍獣を発見したりもするぞ。



⬅どこに行くかはキミしだい。

果てしない大冒険がキミを待っている





⬅船長は赤毛の女海賊カタリーナ・エランツォ。兄、そして恋人をポルトガル人のだまし討ちで亡くし、自ら海賊となり復讐の旅に出る。





⬆敵と一騎討ちだ。戦闘では、一騎討ちのほかに、大砲を撃って敵を攻撃することもできるぞ。

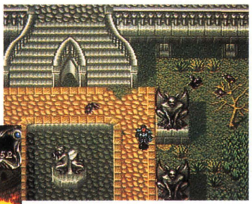
SF スーパーファミコン　ダークキングダム

RPG　バックアップカートリッジ

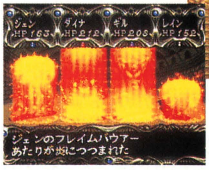
日本テレネット　'94年3月下旬発売予定　価格未定　12メガ

悪の帝国に属すひとりの兵隊が主人公という、ちょっと変わった設定のRPGが登場。設定以外にも戦闘にタイミングの要素を取り入れたり、レベルアップに軍隊のような階級制を導入したりといった新しい試みが満載だ。悪と善が混ざり合う不可思議な世界にハマれ。

極悪には極悪のやりかたがある!!







⬆この物語は、4つのシナリオで構成されているのだ。

やっぱり悪が勝つ!?



➡戦闘シーンでは、キミの特訓の成果を見せてやろう。



⬅悪の世界とやらを、ちょっと覗いてみませんか?

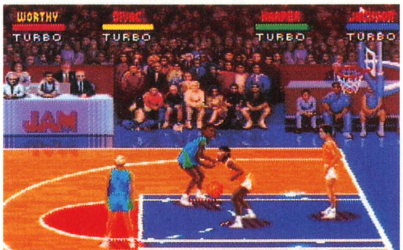
SF スーパーファミコン　NBA JAM(仮題)

スポーツ　カートリッジ

アクレイムジャパン　'94年3月発売予定　9800円(予価)　16メガ

アーケードでヒット中のバスケットボールゲームがスーパーファミコンに移植されるぞ。実名で登場するNBAのスター選手を操り、2対2で試合をするのだ。選手のアクロバチックなシュートシーンは、NBA以上の大迫力。ファンならずとも驚いちゃうぞ。

ダンクシュートで決めろ





ダンクッ!!
シュート!!





⬆見よ、この画面写真をッ!!　アーケード版に負けず劣らず、とってもリアルでキレイなビジュアルなのだ。

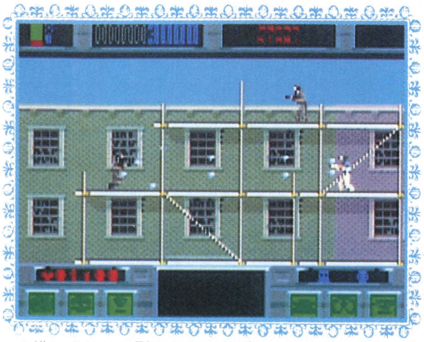
SF スーパーファミコン　バーチャルウォーズ

アクション　カートリッジ

ココナッツジャパン　'94年2月上旬発売予定　11000円　8メガ

昨年公開されヒットした映画をモデルとしたアクションゲーム。ステージは横スクロール型アクションゲームと、臨場感たっぷりの3Dアクションゲームのふたつにわかれているぞ。ミサイルやレーザーなどステージに適した方法で敵を攻撃しながら進んでいこう。

気分はバーチャル



⬆横スクロール型アクションゲームのステージだ。ここでは、ミサイルを発射して敵を倒そう。



⬆このふたりのうち好きなほうをプレーヤーは操作できる。



⬆まるで、映画みたい!!

映画の世界、そのまま

SF スーパーファミコン　サイボーグ009

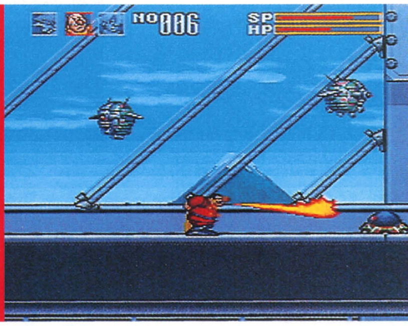
アクション　カートリッジ

ベック　'94年1月中旬発売予定　8800円　8メガ

懐かしの人気アニメが横スクロール型アクションゲームになった。ミッションは全部で5つだ。キミが操作できるキャラは3人。001を除いた計8人のなかから3人のキャラを選択することができるってわけ。この3人を自由自在に交換しながら冒険するのだ。

帰ってきたヒーローたち

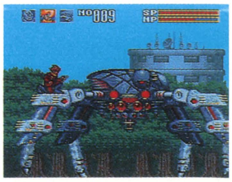
➡パワーアップして能力を上げよう





力を合わせてがんばろう

⬅キャラを選んだら、いざ、戦いに出発だ。
➡選んだキャラによってゲームの進行が異なる。



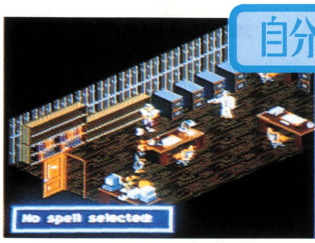
SF スーパーファミコン シャドウラン

アクション RPG ／ バックアップ カートリッジ

データイースト '94年3月発売予定 価格未定 10メガ

2050年の近未来を舞台としたアクションRPG。プレーヤーは記憶を失っている主人公ジェイクを操り、彼の正体を自分自身の手で解き明かしていくのだ。ジェイクの武器は魔法や銃火器類など。これらの武器で、サイボーグや機械などの強敵を蹴散らしていこう。

自分の過去を捜し出せ!!



➡リアルタイムの戦闘シーン。ハラハラ、ドキドキするね。



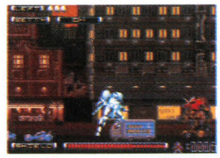
⬅時代は近未来だが、魔法使い、ドラゴンなども登場する。

SF スーパーファミコン G2ジェノサイド

アクション ／ カートリッジ

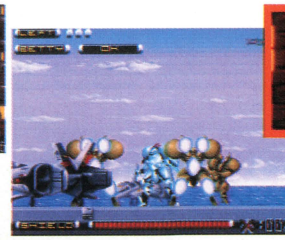
ケムコ '94年2月中旬発売予定 9800円(予価) 16メガ

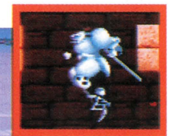
X68000という高性能パソコンで大好評を博したアクションゲームを移植。世界征服を企む組織を、ロボットを操作して壊滅するのがキミに与えられた指令だ。ロボットの武器はビーム状のサーベル。つぎつぎと現われる強力無比な敵をまっぷたつに斬っていけ!!



➡5つのステージが戦いの舞台だ。

キエ～ッ!!





⬅市街地や化学工場などのステージが用意されているのだ。

SF スーパーファミコン ジグザグキャット ～ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ～

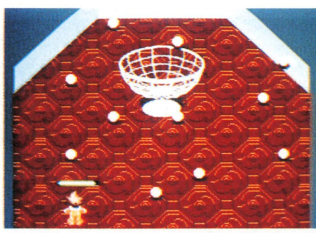
アクション ／ バックアップ カートリッジ

デンズ '94年2月発売予定 価格未定 12メガ

昔懐かしいブロック崩しを基本にしたアクションゲーム。大宇宙を舞台に、スペースポリスの少年と宇宙猫(現在名前募集中)が大活躍するぞ。テレビでおなじみのダチョウ倶楽部が、キャラクターおよびプロデューサーの一員として参加しているのも話題のひとつだ。



⬆お店には、ユニークな店員がいるぞ。さて、何を購入しようかな……。



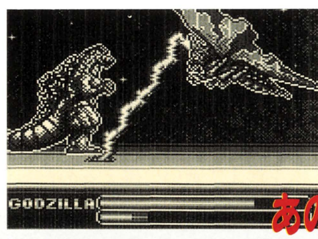
ダチョウ倶楽部も大活躍します!!

GB ゲームボーイ 怪獣王ゴジラ

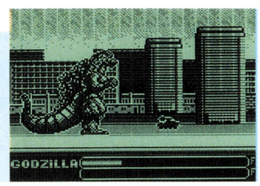
アクション ／ カートリッジ

バンダイ 12月発売予定 3800円[込] 2メガ

あのゴジラが主人公のアクションゲームがゲームボーイで登場だ。プレーヤーはゴジラを操って、ゴジラの行く手を阻む自衛隊や敵となる怪獣を倒しながら、全5ステージを冒険するのだ。しっぽ攻撃や放射能火炎など、映画でもおなじみのアクションも見られるぞ。



➡踏みつぶしたり、体当たりでビルを壊すこともできる。



あのモンスターたちに会える

K太☠秋恵の HYPER 新着情報



『ドラクエI・II』、12月18日に発売決定

K太　ジャンジャジャン!!　早速だが、今週は重大発表があるのじゃ～。
秋恵　……(沈黙)。
K太　な、なんと、エニックスがスーパーファミコンで発売する『ドラゴンクエストI・II』の発売日が、ついに決定したのじゃ。発売日は12月18日。そして価格は9600円だって。
秋恵　……(沈黙)。重大な情報があるからヘンなことをしゃべるな、って編集長に言われたけど疲れたからやめた。
K太　聞いた話では『ドラクエV』と同じように便利コマンドがあるらしいぞ。たとえば、人と会話したり、物を調べたりするのも、ボタンを1回押すだけできちゃうんだって。あと、難易度もファミコン版より低いみたい。
秋恵　じゃあ、あたしでも、ちゃんとクリアーできるかなぁ……。
K太　それは、無理でしょう。
秋恵　やっぱり、字が読めないとダメなのかなぁ……(字が読めない人?)。



⬆会話も、ボタンを1回押すだけでオーケー。『V』同様、片手でゲームが操作できる。

⬇『ドラクエI・II』では、戦闘シーンで迫力あるアニメーションを見ることができる。



※サルとアシカの謎が知りたければ97ページを見よ(神の声)



緊急速報3

ROCKMAN X

ファミコンでも『6』の発売が決まっている『ロックマン』が、ついにスーパーファミコンで登場だ。ところで気になるのがこのゲームの続編。『ロックマンX2』になるのが『ロックマンY』になるのか。みんなどう思う？

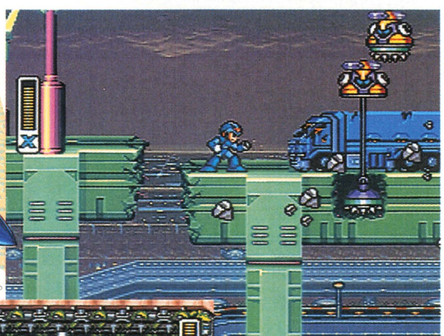
SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	カプコン　12月17日発売予定　9500円	12メガ

ロックマンX ただいま参上!!

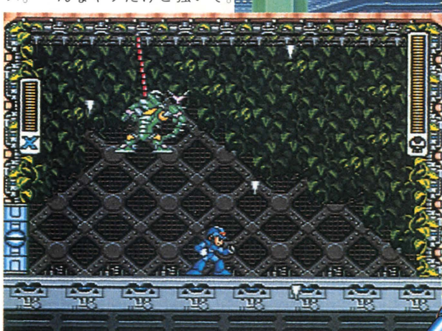
全国の硬派なアクションゲーム野郎を満足させ続けてきた人気シリーズ『ロックマン』が『ロックマンX』となってスーパーファミコンで登場だ。もちろん、あの「もう1回。もう1回!!」と、何度でも挑戦したくなる絶妙の難易度や、倒したボスの武器を奪うおなじみのシステムはそのままだぞ。しかし、奇想天外なワナ、コミカルながら、きびしくもいやらしい攻撃をしてくる敵キャラクター、ステージ最後のボスなどは大幅にパワーアップされていて、これはもう〝『ロックマン』であって『ロックマン』ではない!!〟といった感じなのだ。

さあ、百戦錬磨の強者たちよ。指を鍛えて戦いに備えるのだっ!!





⬇天井にぶら下がっているボス。へんなヤツだけど強いぞ。

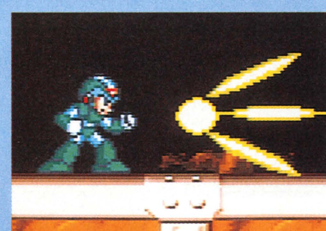




⬆主人公の名前はエックス。道なき道を進んでいくのだ。

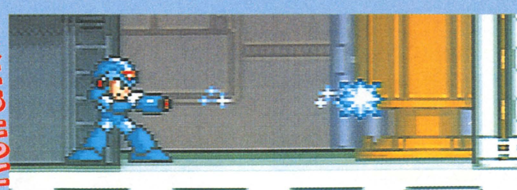
多彩な武器も健在だ!!

『ロックマン』シリーズの特徴と言えば、なんといっても武器の豊富さ。もちろんこの『X』でもその特徴は健在だ。この場面ではこの武器、あの場面ではあの武器と、キチンと性格を把握し使いわけていこう。しかし、ひとつ注意したいのがエネルギー切れ。無駄使いはせぬように。



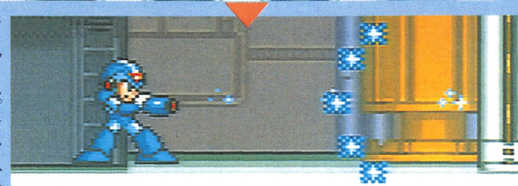
⬆発射してから3方向に広がっていくこの武器。なかなか強力なのでオススメだ。

カベにあたって

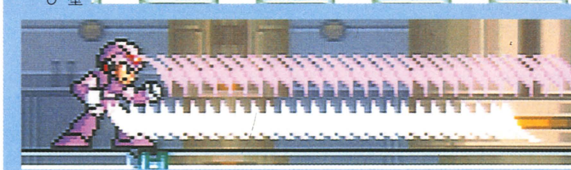


⬅なんだかヘボそうだけど、こいつの真骨頂はこれから。下を見よ。

はねかえる



➡じゃーん。なんと、壁に当たると5方向に飛び散るのだ。意外と便利。



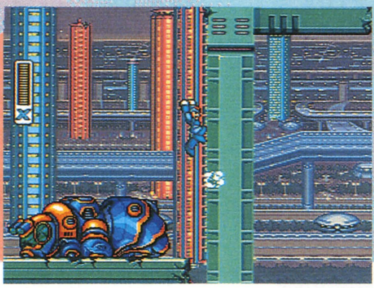
⬅対ボス戦に使える。あまり乱射できないのが困りもの。

も一敵やらワナやらでタイヘンなの

ステージは全部で13もある。どのステージも愉快、難解、奇々怪怪なワナや敵だらけで、一寸さきは闇状態なのだ。これで最後にボスまでいるってんだからもうたいへん。しかし!! その困難に対処すべく、主人公のエックスにも新しいアクションが追加されているのだ。どれも有効なので、完璧に使いこなせるようになろう。

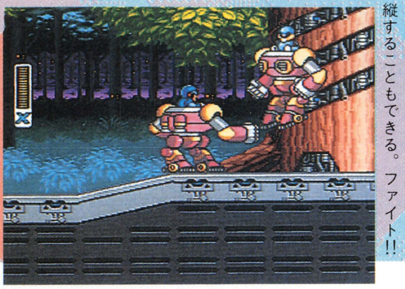
タイヘンだけどエックスのアクションもすごいよ

三角蹴り



⬅垂直の壁さえも簡単に上ぼれてしまうのだ。ぴょんぴょんぴょんとね。

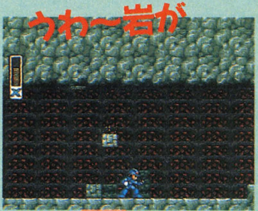
ロボットの操縦



⬆道に落ちている(?)ロボットを操縦することもできる。ファイト!!

岩の恐怖

パラパラっと降ってきた小さくて四角い岩。右へ左へと華麗にかわしていくと、突然大きな岩が。これもかわしたものの、なんと、いきなり敵に変身。こりゃビックリ。岩だけになかなか堅いので注意してねん。



⬆ポツポツポツーと小さい岩が落ちてきて……。



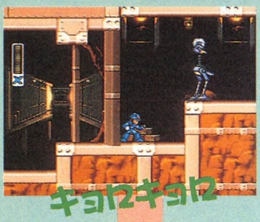
⬆こらまたびっくり。大きい岩が落ちてきて……。



⬆あっ!! というまに岩石男(?)になっちゃった。

ダチョウのよろこび

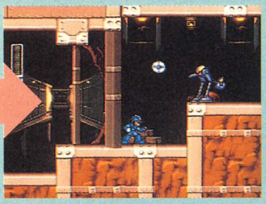
首を振り振りエックスを捜すダチョウのような敵。ところが、背が高くエックスも低いところにいるため、なかなか見つかりません。しかし、ひとたび視界に入ると目をカッと見開き、うれしそうに攻撃してくるのです。ほほえましいシーンですね。



⬆頭のとさかがイカス。エックスはどこだー。



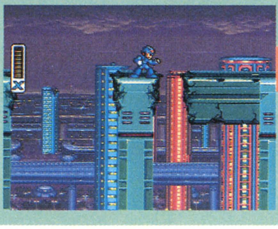
⬆この目とこの口を見て。うーん、見事な表情だ。



⬆首をまわしてとさかを飛ばす。これもイカス。

落ちていく私

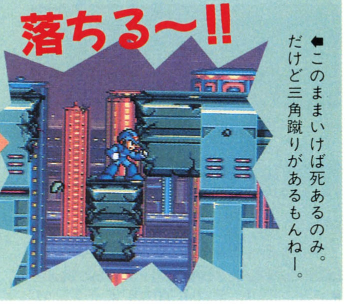
意気揚々と突き進むエックス。こんな割れ目はひとっ飛び〜、と軽く飛び越えましたが、なんとびっくり、着地したゆかにヒビができ、崩れ落ちてしまったのです。あせる気持ちとは裏腹にズンズン落ちていくエックス。彼に未来はあるのでしょうか。



⬆一見ふつう。しかし、とんでもないワナが。



⬆ゴゴゴーとヒビが。あわわわてなきゃ大丈夫ぶ。



⬆このままいけば死あるのみ。だけど三角蹴りがあるもんねー。

開発状況

完成にむけて調整を続けています。新たな『ロックマン』に期待してください。

カプコン 広報

パーツのお話

『ロックマンX』ではエックスをパワーアップさせる方法はふたつある。ひとつはボスを倒して武器を奪い取ること。これがなくちゃ『ロックマン』シリーズは語れません。で、もうひとつがステージのどこかにあるパーツというアイテムを装備することだ。これは頭部、胸部、腕部、脚部の4種類があり、それぞれ装備したときの効果が違う。装備しないとクリアーできないということはないが、装備すれば戦いが有利になるので何とか捜し出してくれ。効果のほどは右で。

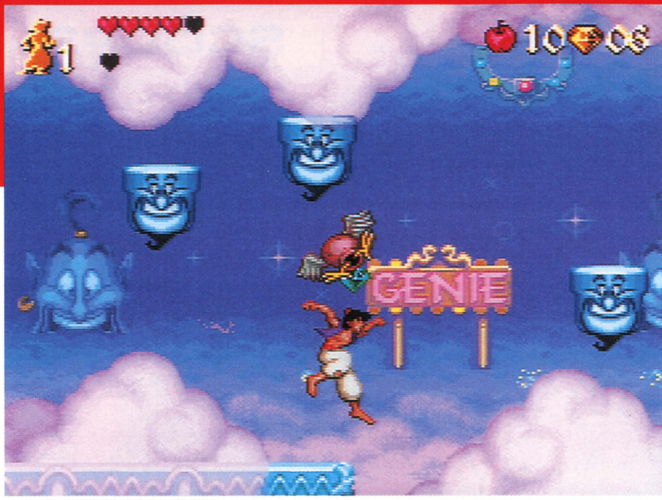


⬆頭部のパーツを装備すると、ある特定の天井が壊せるようになる。



⬆ダッシュしたけりゃ脚部のパーツを捜せ。絶対捜せ、必ず捜せ、死んでも捜せ。

緊急速報4



SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	カプコン　11月26日発売予定　9000円	10メガ

Disney's Aladdin アラジン

願いごとが3つだけかなうとすれば、キミは何を願うかな？　願いごとを増やしてもらうな〜んて答える人はリアリスト、いや、ちょっと夢がなさすぎるぞい。

多彩なアクションにびっくり!!

　去年、全米で興行収益第1位に輝いた映画『アラジン』。日本でもこの夏公開されて、いまだにヒットしているよね。その『アラジン』が、アクションゲームを作らせたら宇宙一とも名高いカプコンの手によって、スーパーファミコンでアクションゲーム化されたのだ。

　ゲームの内容は映画の主人公でもあったアラジンを操作して、大冒険をくり広げるというもの。右の写真のように主人公アラジンが跳んだり、跳ねたりする様子には、映画を見ていない人もエキサイトすることまちがいなしなのだ。

　もちろん映画を見た人はさらに楽しめるぞ。ステージ構成は映画のストーリーに沿っているし、映画で使用された曲もゲームのなかで使われているしね。さあ、映画同様の冒険にいまこそ旅立て!!



⬆ジャンプ!!　この跳躍力がアラジンの武器。邪魔するヤツらを跳び越せ。



馬跳び



⬆行く手をさえぎるものにダメージをあたえることができるのだ。

ジャンプ



⬅Bボタンを押せばジャンプする。ジャンプ中も左右に移動可能だぞ。

ホバリング



⬅落下のスピードをゆるめることができるのだ。

キック！



⬅振り子のようにぶら下がっているとき、相手を蹴ることができる。

ぶら下がり



⬅特定のものに触れるとできる。✚ボタンの上下で上ぼったり、下りたりも……。

しゃがみ



➡✚ボタンの⬇を押せばしゃがむ。弓矢などはこうやって避けるのだ。

振り子



⬆横に突き出た杭などに触れると振り子のようにぶら下がる。

ダッシュ



➡Yボタンを押しながら、✚ボタンの左右をプッシュすれ。

りんご投げ



⬇アイテムのリンゴを取ると、リンゴを投げられるようになるぞ。

　※画面は開発中のものです。

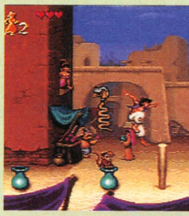
映画のストーリーにそったステージ構成なのだ!!



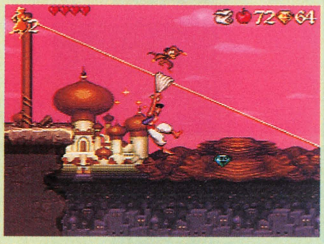
⬅ステージのあいだにはストーリーを紹介するビジュアルが入っている。

1ステージ

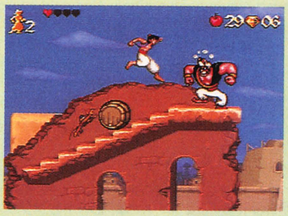
むか〜し、むかしの話、アラジンという貧しい青年がアグラバという町におりました。ある日、青年はジャスミンというお姫様に恋をしてしまうのでした。



⬅アグラバの町を駆け抜ける主人公、アラジンだ。



⬆する〜っと、これが気持ちイイんだな。こういうの、子どものときやったかな。



➡大抵のものはジャンプで避けることができる。

2ステージ

王座を狙う大臣ジャファーにだまされたアラジンは魔法の洞窟に潜入。困難を乗り越えて、魔法のランプを手にするが……。



➡岩に当たったとき、ちょっとおちゃめな態度をとります。

3ステージ

相棒のアブーが取ってはいけない宝石に手を出してしまったために、洞窟が崩れだしてしまった。洞窟から脱出するのだ!!



⬅灼熱の熔岩が迫る!! 無事に脱出できるのだろうか!?

4ステージ

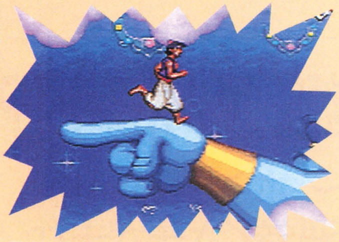
魔法のランプから現われた魔人は、アラジンが自分の主人にふさわしい人間かどうかを試すため、彼をランプのなかに……。



➡かなりのテクニックが必要なステージだ。

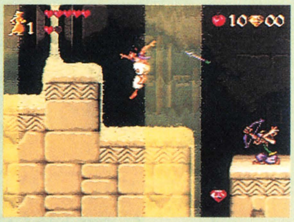


⬆馬跳びをするとき、タイミングよくBボタンを押せば、さらに高く跳ぶぞ。



5ステージ

アブーが風に飛ばされて、ピラミッドのなかに落ちてしまった。アラジンは危険なワナでいっぱいのピラミッドに突入する。



ボーナスステージ

魔人の力で王子になったアラジンはジャスミンをデートに誘う。魔法のじゅうたんに乗って、アグラバの空を遊覧飛行! 空中の宝石を取りライフを上げろ。



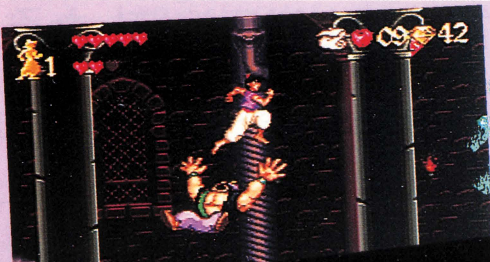


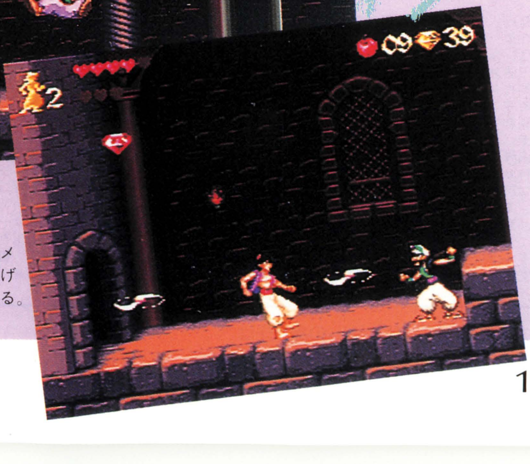
⬅決戦に備えて、ここでライフの最大値を上げるのだ。

6ステージ

ジャファーによって世界の果てまで跳ばされたアラジン。魔法のじゅうたんに乗ってアグラバまで帰ってきた彼は、ジャファーと対決するために城に乗り込む。

最後に待つのは?





⬆これまでに覚えたテクを最大限に利用せよ。
➡半月刀をブーメランのように投げてくるヤツもいる。

開発状況

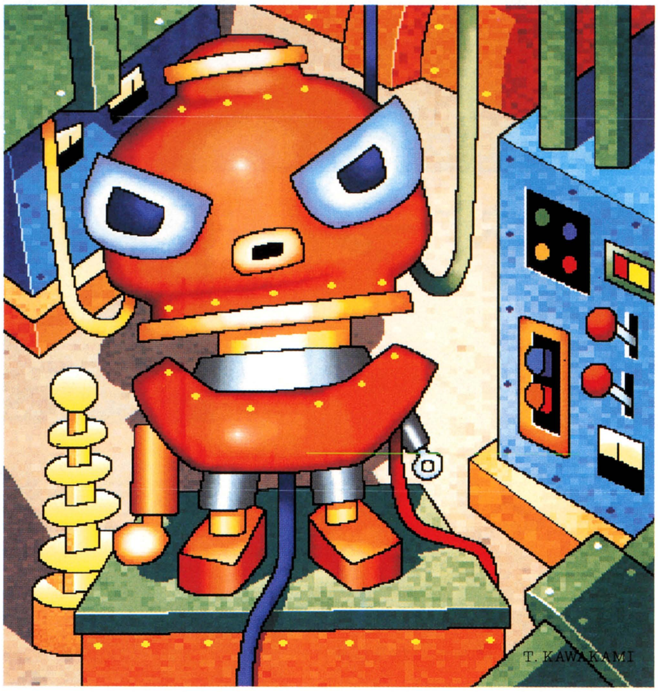
ただいま最後の調整中。初心者から上級者まで誰にでも楽しめるゲームなのでお楽しみに。

カプコン 広報

WEEKLY ファミコン通信

1993 10·29

EDITORIAL INFORMATION



――次号特集は――

ゲーム業界の常識ウソ・ホント!?

え〜っ、ウッソ〜、ホントぉ〜!?
なーんて業界に渦巻くさまざまな
未確認情報を徹底追跡したぞ。

次号は **10/22** 発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：塩崎剛三　■編集長：浜村弘一　■副編集長：野田稔　■デスク：鈴木賢一、渡辺江里　■サブデスク：中治和哉、山本伊知郎　■編集スタッフ：森好正、多田卓司、岸本克樹、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、加藤克明、松本元、永瀬健太郎、酒井慶太、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、国領雄二郎、浦井法良、大宮雅彰、石井宏之、清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、三尾理華、倉賀野太郎、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、宮野知英　■進行：樹村頼子、東谷保幸、栗原和子、川崎学　■編集協力：岩沢篤子、関谷窓、坂本達哉、佐々木秋恵、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、安藤龍幸、服藤泰如、横尾重樹、荒沢伸二、谷塚真一、石橋孝志、海老原玲緒奈、長田英樹、永田泰大、宮井準一郎、吉田孝広、八百木勳、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、中里祐司、渡辺麻紀、渡辺浩弐、二木康夫、宮岡寛、福田有宵、獣神サンダーライガー、加藤博一、香山リカ、浅草キッド、ターニング・ポインツ、レッカ社、A-Girl　■制作協力：門ロデザインルーム、今井デザイン事務所、PAL STUDIO、ナルシマデザインオフィス、石川かおる、溝江由紀子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真実、辻秀和、古川誠之、吉田大介、野島弘司、持丸一昭、梶浦陽子、斎木健士、山田陽子、高橋聡子、桜田章一、児嶋真希子、金子亮　■広告営業：米澤祐子、松村道治　■雑誌営業：宮川洋、玉舎直人　■出版業務：中尾敬子　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ　■イギリス特派員：ディブ・ロバーツ　■出版局局長：西村弘紀　■出版局副局長：小島文隆　■出版局営業統轄部長：能勢仁　■出版総務統轄部長：別所聖一　■雀聖：新本浩一郎

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　トーシンビル　㈱アスキー　週刊ファミコン通信編集部「○○○○○」係

CALENDAR　10.15–10.29

10.15	FRI	週刊ファミコン通信 10月29日号発売 LOGiN 21号発売 ●スズカエイトアワーズ ●パワーリーグ'93 ●コラムスⅢ
16	SAT	
17	SUN	
18	MON	
19	THU	月刊アスキーコミック12月号発売
20	WED	
21	THU	●スーパーカジノシーザースパレス
22	FRI	週刊ファミコン通信 11月5日号発売 ●アークス・スピリッツ ●ミラクルガールズ ●らんま1/2 朱猫団的秘宝 ●大工の源さん2 -赤毛のダンの逆襲- ●幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会 ●スタートリング・オデッセイ ●シルフィア ●Vay(ヴァイ) 〜流星の鎧〜 ●クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだぞ
23	SAT	
24	SUN	
25	MON	
26	TUE	
27	WED	
28	THU	
29	FRI	週刊ファミコン通信 11月12、19日 合併号発売 ●装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード ●将棋　風林火山 ●はた山ハッチの パロ野球ニュース! ●ジミーコナーズの プロテニスツアー ●アクトレイザー2 沈黙への聖戦 ●龍虎の拳 ●クラシック・ロード ●スーパーチャイニーズワールド2 ●ユートピア ●超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー ●ろくでなしブルース ●GALAXY刑事 GAYVAN ●悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 ●Might & MagicⅢ ●マジクール ●ペブルビーチの波濤 ●リーサルエンフォーサーズ ●アメリカ横断ウルトラクイズ PART4 ●ロックマンワールド4 ●ファミスタ3 ●ULTIMATE SOCCER

●スーパーファミコン　●ファミコン　●PCエンジン
●メガドライブ　●ゲームボーイ　●ゲームギア

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時〜4時のあいだに☎03・5351・8222まで。

1083105



PANZER VOR!

鋼鉄の騎士2
砂漠のロンメル軍団

ゲームデザイン:阿部隆史
イラスト&キャラクターデザイン:松本零士

シミュレーションを越えた感動の物語

初心者から「鋼鉄の騎士」フリークまで



北アフリカ戦線。
カイロへと続く
キャンペーン・モード。

ロンメル指令官が操作方法から
戦術までを指導する、
プラクティス・モード
(練習ステージ)。





戦車兵が叙勲・
昇進を経て成長。
彼らが戦場の主人公。

戦場・兵員・戦車を
自由に選択でき、
難易度設定自在な
コンストラクション・モード。



'94年1月発売予定

12M+バッテリーバックアップ　予価:12,800円
©ASMIK/GENERAL SUPPORT

ASMIK 株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21　Phone 03-3235-5992　テレホンサービス 03-3235-5902

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

ATLUS



「カブキロックス」ゲームミュージックCD発売決定!! 増子司・カブキロックスによるオリジナル必聴アイテム
'93・11・24発売! 価格：¥3,000（税込） 発売・販売：東芝EMI㈱ 制作：㈱ユーメックス

開発スタッフ募集中!! ［職種］1.ゲームデザイナー（企画） 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.サウンドクリエーター
※経験2年以上の方。詳しくは、お気軽にお電話でお問い合わせください。採用担当／小松・牧野 ☎03(3235)7802 ※ゲームテストプレイヤー（アルバイト）も同時募集！

SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO

KABUKI ROCKS

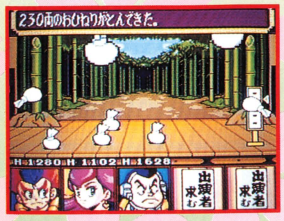
カブキロックス

ロックの父"花川戸スケノブ"は、だらしない将軍の
"影武者"として「蓮ダコ惑星群」を平和に治めていた。
しかし、ある日突然の代替りが行われ、
新将軍"葵天斎"の代になってからは、以前にも増して世の中が乱れてしまった。
「歌芝居全面禁止」「役者狩り」「モンスター憐れみの令」等々。
そして、父"花川戸スケノブ"が消息不明に……。

粋な立ち回りにゃ おひねりが飛んでくるゾ!



モンスターに出会うと何と! そこは舞台の上。というわけで当然、観客がいるんだな、これが。そして闘いのカッコ良さに応じて、お客さんから"おひねり(お金)"が飛んでくるってわけ。道中の路銀を稼ぐために、バトルは派手に決めよう!!

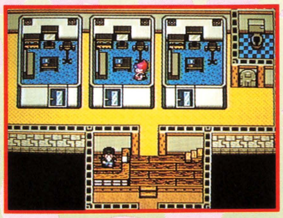


画面写真は開発中のものです。

おいらの歌武器が火を吹くぜ!



このゲームには魔法がない。代わりに歌、つまり「歌武器」と呼ばれる武器があるんだ。メロディには心を動かす力があって、敵を攻撃したり、仲間を回復させたりできるんだぜ! 覚えるには歌の練習が必要、町や村のカラオケBOXへ行くんだ。ちなみに2人で使えば強力版の「デュエット」になるってわけだぁ!!



まだまだカブキの世界は奥が深いのだ!!

- 召喚歌武器を歌えば 強〜い助っ人も呼べちゃうゾ!!
- 作曲システムで アーティスト気分を味わおう!!
- 憑依システムって、いったい何だぁ?

これは死んだモンスターの霊を"イタコ"と呼ばれるキャラの力で、仲間に憑依させることができるんだ。するとモンスターの能力値を多少、身につけることができるぜ!! なかにはなんと! ○○○○までできちゃうイタコがいるんだぁ!!

音楽担当 **氏神 一番**

400年の時空を越え、ついに
カブキがゲームになるぞよ。
その名も……
"KABUKI ROCKS"!
買わない奴は、打ち首・
獄門じゃあああ!!
これでおぬしも必見落着!
拙者は満足じゃ。
いざ御免!!



(プロフィール)
ロックバンド『カブキロックス』リーダー兼ヴォーカル。元禄3年4月3日生まれ(304才)

スーパーファミコン®用ROMカセット
12メガ 12月発売予定 予価¥9,800(税別)

アトラス・テレホンサービス 03(5261)9191・9192
新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます。ただしゲームに関するお問い合せは毎週水曜日の午後4時から6時までの間に限らせていただきます。

株式会社アトラス 〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

WEEKLY ファミコン通信 no.254 定価290円(本体282円)

週刊ファミコン通信10月29日号(毎週1回金曜日発行)
第8巻 第44号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 塩崎剛三
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル
☎03・5351・8111(大代表) ☎03・5351・8222(編集部)

週刊ファミコン通信10*29 注目のRPGニューウエーブたちがここに集う!



PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1993
T1026255100295 雑誌26255―10/29
ASCII